#315

PLAYSTATION 4 • XBOX ONE • SWITCH • PC • iOS • ANDROID • 3DS • VR

POWER UNLIMITED

DE SAMURAI PU!

WEERGALOOS FILMISCH DRAMA

GHOST OF TSUSHIMA

EERWRAAK, GESLEPEN STAAL EN BLOEDFONTIJNEN • MAAK JE KLAAR VOOR DE STAR WARS OPEN UNIVERSUM GAME • LEGO EN NINTENDO: EEN KLIK MADE IN HEAVEN? • KAN DE RESIDENT EVIL 3 REMAKE IN DE BÚÚRT KOMEN VAN RESIDENT EVIL 2? • HET DEFINITIEVE OORDEEL OVER FINAL FANTASY VII • 2 X WORLD OF DARKNESS: VAMPIERS EN WEERWOLVEN • LICHAAMSTIPS VAN DE ENIGE PU-REDACTEUR MET EEN SIX PACK

WWW.PU.NL
MEI 2020
€ 5,50



RESHIFT

IT'S ALL IN THE GAME

EEN GRIND KOMT TEN EINDE

"Einde-fucking-lijk!" klonkt het uit correctieslaaf Marvin z'n keel toen hij zijn favoriete World of Warcraft-mount na TIEN jaar te pakken kreeg. Na hónderden hersendode pogingen in de raid Icecrown Citadel en evenveel Lich King-battles (er is ongeveer 1% kans om hem te krijgen, en je kunt het één keer per week proberen per character) mag hij zich de trotse eigenaar van Arthas' zombiepaard Invincible noemen. Om vervolgens een week later de Clutch of Ji-Kun te looten (vergelijkbare loot-situatie, maar 3% kans) na een luttele tien pogingen. Ja, de RNG-goden waren goed gestemd.





WE GUNNEN HEM DIT

Hard Difficulty Complete
Complete the game on the Hard difficulty.
4.64% of gamers unlocked this
Unlocked on 08/04/2020

Easy Difficulty Complete
Complete the game on the Easy difficulty.
16.29% of gamers unlocked this
Unlocked on 08/04/2020

Every weapon collected.
Collect every weapon in the game.
11.05% of gamers unlocked this
Unlocked on 21/02/2007



In de categorie no-life: Graddus heeft, 14 jaar na dato, de 1000/1000 Gamerscore voor GUN aangetikt. Inderdaad, die poor man's Red Dead Redemption voor de Xbox 360. Z'n leven is eindelijk compleet.

EVEN PUPEN



Als je te gast bent op het eiland van Daphne, de vriendin van Twitch-fanaat Rozenbeek, ga dan niet zitten pupen in een hoekje. Dan kom je nooit meer weg. Vraag maar aan Lucas, die het ondervond in een van onze streams. Pluspuntje: er wordt wel continu voor je geklapt. In je gezicht.



Pag. 022



Pag. 024



Pag. 054



Pag. 058



Pag. 070

COVERVIEW

PREVIEWS

SPECIAAL

REVIEWS

VAST



COLOFON

POWER UNLIMITED



HOOFDREDACTEUR *Wouter Brugge*
EINDREDACTIE *Marvin Toepoel*
REDACTIE *Wouter Brugge, Jan-Johan Belderok, Florian Houtkamp, Samuel Hubner Casado, Dennis Mons, Tjeerd Lindeboom, Willem van der Meulen, Raf Picavet, Jurjen Tiersma, Jacco Peek, Laura Kempenaar, Alie Sierkstra, Marvin Toepoel*
UITGEVER *Martijn Kollau*
REDACTIE-ADRES Power Unlimited • Richard Holkade 8 • 2033 PZ • Haarlem
VORMGEVING *Johnny Rijbroek*
ILLUSTRATIES *Jordi Peters, Abe Borst*
ACCOUNTMANAGER
Ivar Mulder • imulder@reshift.nl • 023-5430000
VIDEOPRODUCER *Enno de Graaf*
ADVERTENTIES AANLEVEREN
Marco Verhoog
KLANTENSERVICE
Tel. 023-5364401
DRUK
Senefelder Misset Doetinchem

ABONNEMENTEN
Abonneren kan via de website **www.pu.nl**
Power Unlimited verschijnt 11 maal per jaar.
Een jaarabonnement kost € 59,50.
Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden.
Een nieuw abonnement wordt gestart met de eerst mogelijke editie voor een bepaalde duur.
Het abonnement zal na de eerste (betalings)periode stilzwijgend worden omgezet naar een abonnement voor onbepaalde duur en dan betaal je de reguliere abonnementsprijs, tenzij je uiterlijk één maand voor afloop van het initiële abonnement opzegt.

OVER OPZEGGEN:
Na de omzetting voor onbepaalde duur, kan op ieder moment, per wettelijk voorgeschreven termijn van 1 maand, worden opgezegd. Uw opzegging ontvangen wij bij voorkeur telefonisch. U kunt de Klantenservice bereiken via **023-5364401**.

PERSOONSGEGEVENS
Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer, op in een gegevensbestand. De verwerking van jouw gegevens voeren wij uit conform de bepalingen in de Algemene Verordening Gegevensbescherming. De gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van afgesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie en, indien je daar toestemming voor hebt gegeven, om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen.
Je kunt jouw persoonsgegevens opvragen om inzicht te krijgen in welke gegevens wij van je hebben, deze te corrigeren of, na beëindiging van de abonnee-overeenkomst, te laten verwijderen.
Stuur hiertoe een kaartje aan Reshift Digital, afd. klantenservice, Richard Holkade 8, 2033 PZ Haarlem of een e-mail naar **klantenservice@reshift.nl**

DE REDACTIE

HET GROTE SCHERM OF HET KLEINE HOKJE





Binnenblijven. Zelfs als de zon zo hard schijnt dat het praktisch naar je Nederlandse opvoeding schrééuwt om, in de naam van je ouders, onmiddellijk naar buiten te komen. Ik ga er niet vanuit dat iedereen die dit leest een introverte gamer is die het prima vindt om dagen achter elkaar aan opgesloten te zitten tussen vier muren, maar het is momenteel geen straf om bepaalde hobby's te hebben, toch? Zeg maar dag tegen je backlog en hallo tegen een shitload Achievements en Trophies; prima besteedde tijd. Je mag dan wel al maanden niet naar de kapper zijn geweest en al drie middagen achter elkaar hebben besloten dat het een pyjamadag wordt, je (her)ontdekt tegelijkertijd ook vele, digitale werelden, terwijl je meer ervaring(spunten) bij elkaar schraapt dan in menig kwartaal in het echte leven. Eh, in de meest ideale situatie natuurlijk. Het kan ook zijn dat je opgesloten zit met anderen en het allemaal wat minder makkelijk is om even te ontsnappen naar Raccoon City of Midgar. Misschien leer je in plaats daarvan de weledele kunst van yoga, puzzelen of koken, zoals... eh, zomaar iemand die ik verzonnen heb. Deel je je quarantaine inderdaad met een significante andere, of meerdere, vergeet dan niet dat er altijd nog het kleinste hokje van het huis is waar je naar toe kan vluchten. En daar wacht een altijd goede vriend op je: de Power Unlimited. Om je bijvoorbeeld te vertellen over het feodale Japan en diens eervolle krijgers. Want dat is een beetje ons thema dit nummer, met Rafs prachtige coverview van Ghost of Tsushima, een uitgebreide analyse van Samuel over samurai in games en tot slot een tattoo-stijl toetje. Maar we vergeten de fucked up wereld daarbuiten ook niet, met JJ die onder de loep neemt wat corona doet met de wereld van games en een stukje fanfictie dat best wel eens herkenbaar kan zijn... Hoop ik dan. Dus draai die wc-deur dicht en geniet van de volgende 70 pagina's die je hopelijk aan het porselein gekluisterd houden! ● *Wouter*

Ondertussen...

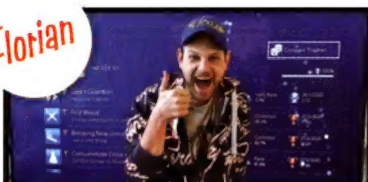
Dennis



Genoot deze maand...

...van de tuin van mijn vriendin met een iPadje, een Jameson-cola én een blauw(?!) shirt. Extra vrolijk gekleed voor haar, want Elsje was jarig!

Florian



Speelde deze maand...

...nog één keer het origineel uit 1997 helemaal uit, voordat ik aan FFVII Remake ben begonnen. En ja, ook daar uiteraard de missie om de Platinum Trophy binnen te trekken, dat is verplicht!

Lucas



Reisde deze maand...

...voor alle coronagekte uitbarstte nog gewoon door Japan! Natuurlijk heb ik hier te veel ramen gegeten en gamemeuk gekocht, maar ook volop de Japanse wildernis ontdekt. Mogen we alweer het huis uit?

Marvin



Had deze maand...

...tijd over voor zijn andere grote liefde: muziek! Even goed de skills bijschaven, misschien kan ik dan eindelijk de Persona 5-soundtrack meespelen...

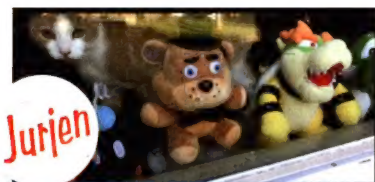
Martin



Had deze maand

...zich helemaal kapot 'gewarzoned', maar ik vond ook nog wat tijd om Under the Red Hood van Batman te lezen en heb daar geen spijt van.

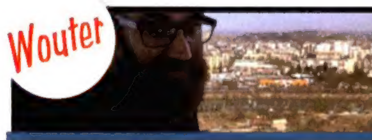
Jurjen



Zocht deze maand...

...naar een beer om voor het raam te zetten. En verdomd, ik vond er één! Ondertussen vond onze kat het maar niks, die plots zo druk bezette vensterbank.

Wouter



Zat deze maand...

...nog steeds in Tblisi, Georgië. Want eh, tja... beter dat dan quarantaine in een claustrofobisch hondenhok in Amstelveen!

Jacco



Kreeg deze maand...

...een Mudkip van onze grote vriend Lucas uit het Pokémon Center in Japan! Heb je ooit zo'n blije pokémon gezien?

Raf



Zwalpte deze maand...

...tussen "Niet op die oude man letten" en "doe uiteindelijk eens een keer normaal."

Graddus



Lapte deze maand...

...de coronaregels aan z'n laars, door voor Planet Coaster: Console Edition naar het pretpark te gaan. Of nou ja... de speeltuin. Meer op pagina 22.

Tjeerd



Had deze maand...

...verrassend veel tijd om te gamen en aan mijn FUT-team te schaven. Amper de deur uit kunnen heeft toch zo zijn voordelen. Hmmm, waarom heb ik ineens zoveel trek..?

JJ



Moest deze maand...

...op zoek naar ijzer om mee te trainen. En omdat ze thuis het niet toe laten zware gewichten en bankdrukbanken neer te zetten, werd het trainen met dumbells van 5kg. 4x4 setjes van 120 herhalingen dan maar...

Samuel



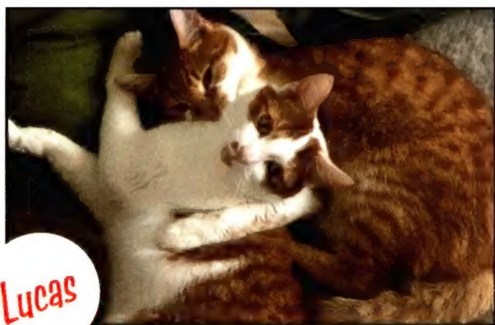
Verloor zich deze maand...

...in een geïmporteerde consoleversies van arcadeklassiekers, zoals Taiko no Tatsujin! De quarantaine duurt immers zo lang dat ik afkickverschijnselen heb van niet naar de arcade kunnen gaan. Noodgedwongen aanvulling van m'n reguliere gamedieet!

Wordt vervolgd...

THUIS 'WERKEN'

Normaliter een update van wat er allemaal speelt op de redactievloer, maar deze maand zitten we (zoals iedereen) noodgedwongen thuis. Voor sommigen leuk, voor anderen iets minder... maar hee, deze pagina moet ook gevuld worden.



Lucas

Vanuit huis werken is zo erg nog niet. Ja, ik mis de slappe koffie die soms wel eens naar schoonmaaktabletten smaakt en de nog slappere grappen die te horen zijn op de redactie, maar het kan een stuk erger. Ik heb van een ongebruikte rommelkamer een fijn kantoortje gemaakt, inclusief mooi plankje voor wat gamemeuk. Het mooiste is echter de twee harige collega's Mango en Taco, die ik nu wat vaker zie.





Martin

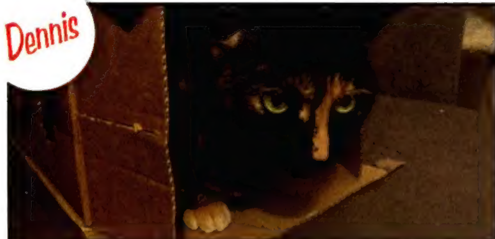






Ach man, wat kan je zo'n redactie, met die foeilelijke groene vloerbedekking, missen zeg. Begrijp me niet verkeerd, ik houd van mijn kinderen, he. Maar effe rustig een game spelen of een stukkie schrijven zit er niet in, met twee van die kleine stuiterballen om je heen. Dus trek ik me regelmatig terug op zolder, daar heb ik sowieso al m'n speelgoed staan en een kleine thuisstudio, om te kunnen livestreamen. Dus als je je afvraagt waarom ik de laatste tijd veel op Twitch te vinden ben... is zo lekker rustig.

Dennis







Ik ben erachter gekomen dat ik lelijke voeten heb. Ik staar vaak naar mijn voeten nu en ze zijn echt lelijk. Gekke voeten. Allball, de poes, heeft daarnaast ook maar één taak: me over mijn eigen voeten te laten struikelen. Ik denk dat ze me dood wil hebben, maar goed, dan krijgt ze geen eten meer, ooit. Maar in alle eerlijkheid heb ik het (op de enorme puinzooi die je niet ziet op de foto na) goed zo. Gaming-laptopje hier, een enorm oude rammelbak-pc waar ik op werk in het midden, iPad Prootje op rechts en een waterflesje van Gamer.nl. Maar ik geef ruiterlijk toe: best eenzaam hoor. Komen jullie allemaal op mijn verjaardag op 25 augustus? (Het was 30 maart maar fuck it, we doen het alsnog.)

Tjeerd







Ik hou wel van thuis werken! Natuurlijk, het liefst maak ik iedereen dagelijks af in een potje tafeltennis tussen de bedrijven door, maar ik heb een rustig kamertje geclaimd waar ik lekker kan werken. Voor de afwisseling zit ik regelmatig fijn aan de keukentafel en als er effe wat gegamed moet worden, is dat toch wel lekker zo, in je eigen woonkamer. Ja joh, vanuit huis krijg ik gek genoeg lekker veel gedaan. Waarschijnlijk komt dat omdat ik op de redactie nogal snel ben... hey, de wasmachine is klaar! Sorry, wat zei je?
Ik bedoel... ik kan wel eens snel afgeleid zijn.

Power Spy

● Animal Crossing: New Horizons is een fenomeen. Het is een game die de complete redactie bezighoudt.

● Het ene deel gaat helemaal op in het spel en stopt er tientallen uren in. Het andere deel kijkt met stijgende verbazing naar volwassen mannen en vrouwen die in huilen uitbarsten als ze na vier uur virtueel hengelen een pixelvis vangen...

● Het kan natuurlijk ook de geestelijke druk van het gedwongen thuis zitten zijn die sommige mensen labiel maakt.

● Ook was er totale paniek bij de Animal Crossing-fans toen een bug alle ballonnen in de game deed verdwijnen.

● En dat snappen we allemaal. Geen ballonnen in een game kan natuurlijk echt niet.

● In verband met het coronavirus hebben diverse streaming services de snelheid van het downloaden verlaagd. PlayStation Network was er een van.

● De Powerspy wist niet dat het downloaden via PSN nog trager kon...

● Resident Evil 3 Remake kwam een paar dagen voor launch al uit via PSN.

● Dat kon ook makkelijk omdat het door de tragere downloadsnelheid een paar dagen duurde voordat de game op de harde schijf van jouw PlayStation 4 stond.

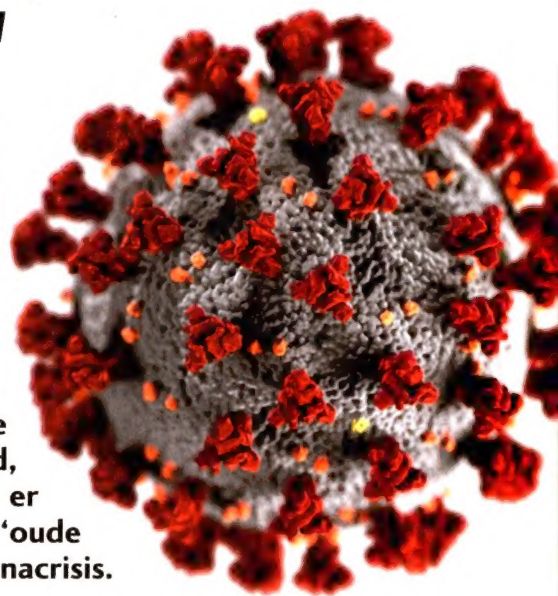
● Overigens was de redenatie achter het vervroegen van de release wel apart. Capcom zei dat ze vroeger aan winkels leverden omdat ze bang waren dat ze anders te laat zouden zijn...

● Die is diep...

● The Last of Us II werd tot groot verdriet van zo'n beetje elke gamer uitgesteld vanwege de crisis. »

OPUNIE

BACKLOG-TIJD!



We zitten bij de PU allemaal thuis. Te werken natuurlijk, maar er is ook meer tijd dan ooit om een inhaalslag te maken met gamen. Want buiten spelen kan niet, en omdat veel games zijn uitgesteld en we veel nieuwe games al voor werk hebben gespeeld, moet de zogenaamde 'back catalogue' (backlog) er aan geloven. We vroegen aan de redactie welke drie 'oude games' ze een nieuwe kans gaven gedurende de coronacrisis.



BACKLOG Jurjen

1. *Bloodstained: Ritual of the Night*
2. *Ori and the Blind Forest*
3. *Fortnite*



BACKLOG Raf

1. *The Last of Us (herspeeld)*
2. *Nog een campagne in Total War Warhammer II gedraaid*
3. *Ingehaald: Detroit: Become Human*



BACKLOG Graddus

1. *Death Stranding*
2. *Forza Horizon 4*
3. *DOOM 64*

twitter.com/GKJJ

WAAR IS PLAYSTATION MEE BEZIG?

Waar Xbox de ene na de andere aankondiging doet en Phil Spencer zo'n beetje de meest geïnterviewde man in de gamesindustrie is, daar houdt Sony zijn mond. Daar heb ik al eerder wat over gezegd in deze nieuwsrubriek. Met de vraag waarom ze dat deden.



Mijn antwoord was dat er geen paniek was en ze vooral de focus legden op hun line-up aan PlayStation 4-games. En daar geloofde ik in totdat Mark Cerny onlangs het woord nam. In een opgenomen video van dik een uur lang ging hij in op de techniek van de PlayStation 5. Om zijn woorden te begrijpen moest je bijkans een developer zijn. Wat logisch was, want deze speech was bedoeld voor de GDC. Hét event voor game-developers, en die werd afgelast vanwege het coronavirus. Dus dit lag nog op de plank. Het uitzenden was an sich niet het probleem. Wel dat het het eerste levensteken was van de nieuwe console van Sony en dat ze het ook breed aankondigden onder de 'gewone' gamers als een soort van PlayStation 5-reveal. En dus keken vele gamers, die er geen zak van begrepen en zwaar teleurgesteld de social media opzochten.

Ik snapte hier geen hol van. Sony, het bedrijf dat Microsoft een generatie lang PR-les had gegeven als het gaat om hoe je een console populair maakt, die begon z'n next-gen campagne met zo'n natte drol? Hoe dan? Er volgde geen uitleg. Wel interpretaties van 'kenners' die melden dat de PlayStation minder krachtig zou zijn. En weer geen geluid van Sony. Zelfs het gerucht dat de PlayStation 5 snel oververhit raakte en erg lastig mee te werken was, liet Sony passeren? Was dat op basis van zelfvertrouwen? Of waren er inderdaad problemen en hanteerden ze paniekvoetbal? Zo vond ik het erg vreemd dat het praatje van Mark Cerny één dag na de onthulling van alle specs van de Xbox Series X online werd gezet. En als deze speech al een maand oud was, waarom hebben ze hem niet wat opgesmukt en 'gamervriendelijk' gemaakt? Sony is een meester in het maken van coole shit. Maar als onze stagiairs deze presentatie hadden gemaakt, dan hadden ze geen voldoende gehaald.

Ik ga niet wanhopen. Drie vette exclusieve games en we lullen niet meer, maar Sony gedraagt zich wel weird. En daar voel ik me dan weer weird door...



> "Een gefaseerde launch per territorium zal de verkoop van de Xbox Series X schaden."


We voelen de pijn van de het kopen van een Xbox One in Duitsland nog steeds, Phil Spencer.



Power Spy

- Volgens developer Naughty Dog was de game klaar, maar lukt het hen niet om in de huidige crisis met winkels die gesloten zijn en vervoer wat aan banden ligt, de games bij alle gamers te krijgen.
- Veel fans riepen daarop dat Sony de game dan toch gewoon alleen online kon aanbieden in hun PSN shop...
- Ja dat kan, maar als een paar miljoen mensen deze game op dag 1 gaan downloaden hebben we het spel medio 2026 binnen.
- Wel een gevalletje 'lang houdbare game' dan...
- Het lijkt wel alsof er echt een vloek op Fallout 76 ligt. De Wastelanders-update werd onlangs een week uitgesteld vanwege het coronavirus.
- Bethesda had beter de hele game kunnen uitstellen. Tot 2036 ofzo.
- Doom Eternal was overigens een heerlijke game van Bethesda. Alleen dat gehuppel over die platformen in het spel vonden we niet allemaal even cool.
- Alsof Miyamoto bij id Software was gaan werken.
- Fucking Mario on steroids...
- Over Nintendo gesproken. Kunnen ze zich een keer scheel verkopen aan Switches, hebben ze de hardware niet op voorraad...
- Ook Ring Fit Adventures is niet aan te slepen. Mede vanwege de Chinese fabriek die niet kon leveren.
- Dat we dus een virus nodig hebben voordat mensen massaal gaan sporten...
- Half-Life: Alyx is de eerste VR-game waar de hele redactie ziek van werd.
- Ziek dat we thuis geen Vive hadden liggen om deze game te spelen.

Power Spy

- We hadden de afgelopen maand een hoop Remakes en Remasters.
- De Powerspy vraagt zich af of we over een jaar of twintig remasters krijgen van remakes...
- Over remasters gesproken, ook Saints Row III krijgt een opknapbeurt.
- En dus kunnen we straks mensen neerknuppelen met een paarse dildo bestaande uit het dubbele aantal pixels.
- Als je straks zeker wilt zijn dat jouw vriend(in) of oma NIET een game voor je wil halen dan moet je vragen of ze NieR Replicant ver.1.22474487139 voor je kopen.
- Wordt de sequel dan ver.1.22474487140?
- Vond de World Health Organisation gaming een paar maanden terug nog een plaag voor de maatschappij, tijdens de coronacrisis was het spelen van spelletjes volgens dezelfde WHO opeens een zegen voor de maatschappij.
- Welke game hebben zij opeens gespeeld...
- Microsoft heeft al een tijd geen sterke Japanse exclusieve games. En dat is wel iets wat veel gamers willen. Vandaar dat ze van tijd tot tijd roepen dat Scalebound moet worden afgemaakt.
- Waarop Xbox dan weer meldt dat dit nu niet en nooit niet gaat gebeuren.
- Iets met een dood paard en er niet aan trekken...
- Volgens Phil Spencer heeft Xbox momenteel hét plan om de next-gen-oorlog te winnen.
- De Powerspy heeft even navraag gedaan, maar iedereen gaf aan dat je op een plan nog steeds geen games kunt spelen...
- Veel matige 1 april grappen dit jaar in de industrie. Met de april fools joke van Platinum Games als dieptepunt. »

KOOPT MICROSOFT KONAMI?

Sinds april gaat er een hardnekkig gerucht de rondte binnen de gamesindustrie dat Microsoft bezig zou zijn om de gehele gamecatalogus van Konami te kopen, plus het recht om nieuwe delen van hun IP's te maken.



Konami zou er voor open staan en voor het flinke bedrag dat ze van de Amerikanen krijgen een nieuwe gokspelen-divisie willen opzetten.

De deal is op het moment van schrijven niet rond, noch officieel gemaakt. Maar een interessante gedachte is het wel. PES en Metal Gear Solid exclusief op Xbox en PC. We vroegen een aantal redacteuren naar hun mening over deze move: zou het een goede zet zijn, of niet?



Dit zou een geweldige zet zijn. Het is geen wonder dat de Xbox al een behoorlijke tijd bekend staat als het platform zonder sterke exclusives (Gears of War had z'n shine al na deel drie verloren, jongens) dus franchises als Metal Gear, Castlevania en Silent Hill bezitten zou dat probleem in één klap grotendeels kunnen oplossen. Daarnaast is Xbox ook altijd een erg 'westers' merk geweest, dus met deze franchises zouden ze ook meteen meer Japanse invloeden (en de daarbij behorende fanbases) in huis halen.



Microsoft kan wel wat system sellers gebruiken, maar of een PES, een Metal Gear zonder Kojima of de altijd in kwaliteit variërende Silent Hill-serie dat zijn..?



Zou slim zijn. In Azië maken ze zelf weinig klaar. PES als exclusive zou wel een stormvloed van protest opleveren ben ik bang...



Goede move van Microsoft, al zie ik liever dat ze ZELF weer eens met wat tofs komen in plaats van alles wat los en vast zit op te kopen.

BACKLOG Samuel

1. *Eindelijk de DLC (Jetstream en Blade Wolf) kunnen spelen van Metal Gear Rising: Revengeance!*
2. *Resident Evil 4 (een bijna jaarlijks dingetje, deze keer zonder wapens te upgraden)*
3. *De PS4 remake/remaster van Shadow of the Colossus eindelijk kunnen spelen*

BACKLOG Wouter

1. *Outer Wilds*
2. *Life is Strange*
3. *Detroit: Become Human*

88 JAAR EN 4.000 UUR ANIMAL CROSSING OP DE TELLER

door: JJ
twitter.com/GKJJ



Dat games alleen door kids en pubers gespeeld worden is gelukkig allang een achterhaald fabeltje. Maar dat er hardcore gamers van 88 jaar zijn, dat is nog best een zeldzaamheid. Helemaal als deze 88-jarige dame uit de VS 4.000 uur lang Animal Crossing speelde. En dan moet ze nog beginnen met New Horizons…

"Zijn jullie geïnteresseerd in meer remakes en delen van Resident Evil?"



Wat denk je zelf, Capcom…



BACKLOG Marvin

1. Resident Evil 2
2. World of Warcraft: BFA (bijna alle classes op max level én geen leven)
3. Horizon: Zero Dawn



BACKLOG Florian

1. GT Sport
2. Spyro Reignited Trilogy
3. No Way Out



BACKLOG JJ

1. Fallout 4
2. Diablo 3 (op de Switch)
3. Candy Crush

Power Spy

- De developer achter onder andere Bayonetta, riep al weken vooraf dat er op 1 april een nieuwe game zou worden aangekondigd.
- Om op 1 april, hou je vast, aan te kondigen dat dit niet zou gebeuren.
- Waarna ze op 4 april weer melden dat het toch wel ging gebeuren.
- Beste Platinum, dat is niet hoe een 1 april grap werkt…
- We zijn nog niet eens voorbij de huidige data van de afgelaste E3 en organisator ESA kondigt al aan dat de E3 er volgend jaar in juni gewoon weer is.
- Het wordt dan wel een herinterpretatie.
- Wat dat in hemelsnaam mag betekenen weet de Powerspy ook niet. Wat kun je herinterpreteren aan 'hal', 'nieuwe games' en 'spelen'…
- BioWare schijnt aan een nieuw deel uit een van hun prestigieuze franchises bezig te zijn. Welke dat is, wilden ze niet zeggen.
- Tip van de Powerspy. Mocht het Mass Effect zijn, begin dan eerst met het eind. Wie weet krijg je het dit keer dan goed.
- Een van de meest toffe esports-events tijdens de pandemie was het FIFA-toernooi van La Liga waarin echte spelers met hun club tegen elkaar streden om de winst.
- Dat deden ze in de aangepaste modus waarin elke club even sterk werd. Oftewel Leganes was even goed als Barcelona. Geen FUT-teams, dus.
- Want ik denk dat als Asencio (winnaar met Real Madrid) Messi en Piquet in Real Madrid had laten spelen, er een extra aantal mensen bezweken waren in Madrid.
- Alle events van Microsoft zullen tot 2021 digitaal zijn. Oftewel, je kunt ze niet bijwonen en alleen maar online bekijken.
- De Powerspy ziet één voordeel: als het saai is, kun je je beeldscherm uitzetten.

GHOST OF TSUSHIMA

80KG MONGOOL, DUN GESNEDEN

Samurai zijn de nieuwe zombies. Zeker voor PlayStation-gamers. Sekiro: Shadows Die Twice is amper een jaar uit, Nioh 2 hakte er recent nog in en in juni gaat Ghost of Tsushima voor de hattrick. Een game waar we normaal rond deze tijd al een hands-on van verwachtten, maar waar concrete info momenteel nog gruwelijk schaars van is. Dat vraagt om de enige redacteur die zelfs in een hippiebordeel nog een stuk bedorven sashimi kan opsporen: Raf.

"Of ik Ghost of Tsushima een game voor op de cover vond? Slaapt Dixie 'Double D' Dynamite op d'r rug? Hell yeah, dus. Ik herinner me nog heel goed dat E3-persevenement van PlayStation in 2018, waar die game de ondankbare eer kreeg om de wereldprimeur van The Last of Us Part II op te volgen... en dat als een absolute baas deed. Het bleef na die eerste demo wel verrekte lang stil. En dat is het op de incidentele trailer na nog steeds. Tenzij je heel goed zoekt." »

Raf KRIJGT KLAMME HANDEN

ER ZIJN DUS VAN DIE WESTERSE GASTEN DIE ONZE CULTUUR VERHEERLIJKEN.
ZOLANG ZE HIER MAAR NIET KOMEN. HEBBEN ZE EIGENLIJK OOK EEN NAAM?
WEA...BOE!

Ooit aan de verkeerde kant van een samuraizwaard gestaan? Ik anders wel. En wanneer die vlijmscherpe punt griezelig dicht voor je ogen hypnotische rondjes draait, geef je er geen ruk om dat je eigenlijk 'katana' moet zeggen. Ik zat toen in Tokyo samen met een Britse collega de altijd 'aparte' Tomonobu Itagaki te interviewen over Ninja Gaiden II. Altijd leuk, zo'n excentriek figuur, zou je denken. Tenzij hij dus vijf minuten lang die zwaardpunt met een griezelige precisie tussen twee doodstille journo's switcht en de hele tijd 'gepassioneerd' verhaalt "hoe bloederig échte zwaardgevechten wel niet waren". Dat in een nogal intense taal waar je geen ruk van verstaat, terwijl de tolk van dienst zich zichtbaar afvraagt of hij er iemand van het PR-team moet bijhalen.

weetje • weetje

Tsushima werd in 1274 effectief overrompeld door de Mongoolse horden, maar de makers van de game nemen dat historische feit enkel als een vertrekpunt voor het verhaal.

Weten die bleekscheten veel?

True story, maar deze coverview gaat over Ghost of Tsushima en de reden dat ik hieraan moest denken is niet omdat er samuraizwaarden aan te pas kwamen, maar omdat die game sterk aansluit op dat historische en realistische slachtwerk waar Itagaki het over had. En dus niet zoals hij dat zelf in zijn Ninja Gaiden opvoerde en ook niet zoals we daar recenter nog de duimen op verstuikten in Sekiro: Shadows Die Twice en Nioh 2. Geen verkeerd woord over die games, maar dat Ghost of Tsushima ons voor een keer een samurai laat zijn zónder bovennatuurlijke saus, is voor mij een welkome verademing. Dat maakt een ander verschil er zelfs ietwat bizar op: die Sekiro en Nioh komen uit de stal van Japanse gamestudio's, terwijl Ghost of Tsushima door het Amerikaanse Sucker Punch Productions wordt gemaakt, ergens bij Seattle in de VS.

De lead designer heet Nate Fox, een naam die zo Japans klinkt als, euh Wouter. Ik geef toe, dat baarde me in het begin wat zorgen, maar die ongerustheid is intussen helemaal weg. Zo vind ik de optie om voor Japans gesproken audio te kiezen awesome en de asshole in mij is er oké mee dat vooral Japanse spelers zullen stuklopen op eventuele culturele foutjes. Pech voor hen, je hoort mij toch ook niet al te hard zeiken als een duidelijk Arische ridder weer eens hoge hakken en een turkoois glampunkkapsel wordt aangemeten?

GEEN SOULS-LIKE

Sucker Punch liet ook weten dat Ghost of Tsushima geen Souls-like-game wordt, maar belooft de speler wel dat elke confrontatie of uitdaging een gewicht en/of betekenis moet hebben. Dat betekent dat de game een evenwicht zoekt op het scherp van de snede tussen vermakelijke actie/stealth en die bevredigende hard fought victories. En scherp snijwerk zit niet toevallig in de jobomschrijving van Jin Sakai.



Sorry, Keanu

Over naar Tsushima, een Japans eiland van ruwweg 700 vierkante kilometer dat tussen Japan en Zuid-Korea ligt. De laatste decennia trekt het veel toeristen uit dat Zuid-Korea. In de dertiende eeuw kwamen die vooral uit China in de vorm van meerdere Mongoolse invasiehorden die Tsushima als een vaste tussenstop zagen. Het tankstation in Luxemburg op weg naar je zomerbestemming in Zuid-Frankrijk, zeg maar. Ghost of Tsushima dropt jou als Jin Sakai, de laatst overgebleven samurai van z'n clan, op het in 1274 overrompelde eiland. Maar het belooft gelukkig geen

ZEG, IS DIT NOU MAASKANTJE?
HOE KOM JE DAAR NOU WEER BIJ?
AL DIE VERREKTE MONGOLS, JONGUH!

verhaal te worden van hoe één hypergetalenteerde krijger de volledige bezettingsmacht van Kublai Kahn terug de zee inschopt.

Geen John-Wick-goes-medieval dus, hoewel twee game-cameo's van Keanu Reeves in een jaar er minstens acht te weinig zijn. Het ziet ernaar uit dat je als die Jin Sakai met bloedlinke sabotagedaden en het elimineren van vijandige sleutelfiguren een reputatie opbouwt die uitgroeit tot die 'geest' uit de titel. Een figuur die de invasiemacht en eventuele collaborateurs zenuwachtig maakt en tegelijk een alsmaar slagkrachtigere verzetsbeweging kweekt.

"Dat Ghost of Tsushima ons voor een keer een samurai laat zijn zónder bovennatuurlijke saus, is voor mij een welkome verademing."

Filmisch drama

Dat Tsushima is jouw open-wereldspeeltuin. Groot genoeg om behoorlijk wat variatie in locaties te duwen, om een min of meer realistische afstand tussen hotspots te creëren en om een paard nodig te hebben om de afstanden enigszins comfortabel te overbruggen. En als we mogen afgaan op de trailers, dan zorgen de bloedmooie omgevingen ervoor dat je tijd in het zadel boeiend blijft. Ghost of Tsushima belooft in die open wereld namelijk een episch verhaal neer te zetten dat je behoorlijk wat vrijheid geeft in hoe je het precies uitkerft. De tussenfilmpjes die we al zagen tonen echter ook strak geregisseerde narratieve stukken. Momenten en scènes die de story vooruithelpen, personages uitdiepen en alle free-roaming regelmatig in een filmisch gepresenteerd drama verankeren. Zoals dat duel met de boogschutter Masako, een van Jins bondgenoten tot ze het oneens worden over het lot van een monnik. Of je invloed kan hebben op de afloop van deze confrontatie, of er misschien wel voor kan zorgen dat die confrontatie er nooit komt, is nog niet duidelijk. En hoewel ik zo'n vrijheid wel kan waarderen, heb ik geen enkele moeite met »

...AND ACTION!

Wie goed naar de demo en gameplaytrailers kijkt, krijgt de indruk dat de speler zelf de camera controleert of toch op zijn minst bijstuurt. Voor een game met een redelijk intens combatsysteem lijkt me dat wat te veel van het goede. Er zijn genoeg uitstekende, vergelijkbare games met een dergelijk automatische cameravoering, dus maak dat op z'n minst optioneel.

ZADELPIJNEN

Ik ben erg geïnteresseerd in de rol van het paard in de game. Dat hij het aanspreekt als Nobu (wat zich laat vertalen als 'vertrouwen') wijst op een hechte band tussen Jin Sakai en zijn strijdros. Er is ook een glimp op te vangen van pantser voor Nobu. Een beetje als in The Witcher, en meer dan in Red Dead Redemption 2 dus. Combat te paard is echter nog niet bevestigd. In een demo zien we hem afstijgen voor hij erop in begint te hakken. Misschien om te voorkomen dat Nobu het loodje legt. Ik zou het echter een gemiste kans vinden als je niet zou kunnen boogschieten vanaf het zadel.



Eeuwenoude samurai-techniek: inspelen op het allergieseizoen door hooi op je schouders te binden.

Enkele katana-technieken zijn 'Matawari suburi' en 'Shomen suburi', en Raf heeft daar de 'Shomen frituuri' aan toegevoegd. Een Vlaams-Japanse traditie waarbij je een frikandel met twee handen vastpakt en linea recta door je buik en in je maag steekt.

games die hun verhaal erdoor rammen. Zolang dat maar een goed verhaal is.

De killer-counter

Jin is een samurai en dat betekent een meester in die snelle, tegelijk brutale én sierlijke zwaardvechtstijl, die het middeleeuwse gehak van bij ons op een slagerstage voor slechtzienden met een overgewicht doet lijken. Je zal door meerdere, inferieur getrainde vijanden maaien en intense duels met meer geduchte tegenstanders uitvechten. Het combatsysteem lijkt op het eerste gezicht op dat van de recente Assassin's Creed-games, al vermoed (lees: hoop) ik iets meer diepgang. Wel heel authentiek is die afwachtende houding, waarbij een aanval van de vijand met dodelijke efficiëntie gecounterd wordt. Een boog, het originele wapen van de eerste samurai, is nagenoeg bevestigd. Andere wapens die we associëren met die Aziatische krijgskunstenzijn dat nog niet. Aan diversiteit in het arsenaal aan de kant van de vijand is er sowieso geen gebrek, en die vragen natuurlijk allemaal een gepaste strategie.

"Puristen die de hele game als een samurai willen uitspelen, kunnen die hoop maar beter nu al parkeren."

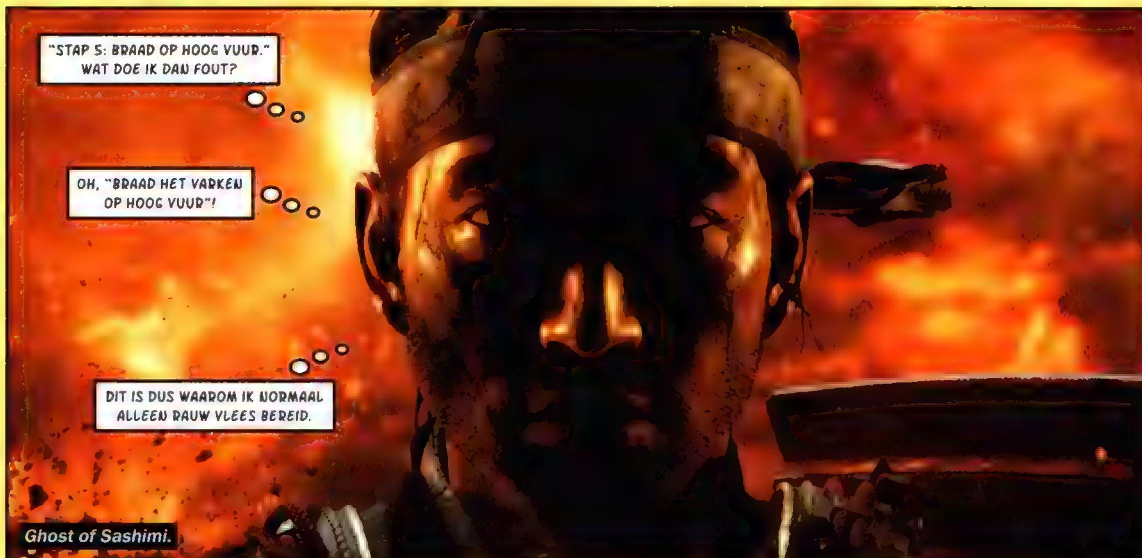
Omdat Jin er meestal alleen voorstaat, zal je naast de 'way of the warrior', oftewel bushido, ook 'the way of the ghost' volgen. Stealth en sluipmoorden dus. Ook daar dringt de vergelijking met Assassin's Creed zich op. En daar komen ook die grappling hook voor verticale navigatie en rookbommen goed van pas. Verwacht echter niet als een of andere Tarzan, Spider-Man of Sekiro door de omgeving te slingeren. Dat hij midjump die grapple hook kan gebruiken vind ik eigenlijk al op het randje, maar als gamer moet ik wel toegeven dat het de combat wel een flow geeft.

Spidey sense? Mmmkay

Intussen is ook zo goed als officieel bevestigd dat er een soort progressiesysteem komt waarin je gear en misschien ook wel vaardigheden kan upgraden. Zo zagen we Jin in de trailers vooral in een soort landlopers-outfit rondhossen, ideaal om zich onopvallend door een vijandelijke omgeving te bewegen. Maar hij is ook al gezien met zo'n gepantserd gezichtsharnas. Ook zijn paard lijkt af en toe meer of minder gear te dragen. Wat de upgrades van vaardigheden betreft hoop ik dat de game wegblijft van al te opvallende bovenmenselijke talenten. Zo is die move (en echte bushidotechniek) waarbij Jin in één beweging zijn zwaard trekt en ermee uithaalt er een die je aanleert. Dat zo'n move andere vijanden even doet terugdeinzen, dat geloof ik ook nog wel. Ik zou er ook geen moeite mee hebben wanneer Jin iets geruislozer leert sluipen of een slim gemaskeerde spidey sense ontwikkelt. Zelfs dat talent om de tijd naar een soort slow motion terug te schroeven, is nog te verklaren vanuit zijn superioriteit in het lezen van gevechtssituaties.

AFSCHEID IN STIJL

Volgens sommigen zou Ghost of Tsushima samen met The Last of Us: Part II een van de laatste grote blockbusters voor de PS4 worden. Sony liet echter weten dat ze die console nog zeker twee jaar van nieuwe games zullen voorzien. Ons lijkt het echter waarschijnlijker dat dezelfde games voor beide consoles verschijnen en dat die twee toppers effectief de laatste grote PS4-exclusives worden.



Ghost of Sashimi.

De punt van een katana heet een 'kissaki'. Niet te verwarren met de Oudhollandse manier van 'nee' zeggen: "kus m'n zaakie."

Hij mag van mij ook meer sluipmoordwapens of die rookbommen aan zijn arsenaal toevoegen, maar voor de rest hoop ik dat ze het zo authentiek mogelijk houden.

Oncomfortabel rationele killer

Met een legermacht van duizenden Mongoolse krijgers is het in Ghost of Tsushima duidelijk wie de vijand is. De invasie van het eiland samen met de uitroeiing van Jin Sakai's clan zorgt zowel voor een historisch verantwoorde setting als voor de 'this time, it's personal'-factor. Voor een goed verhaal heeft die vijand ook een gezicht nodig en Sucker Punch liet al weten dat we die krijgen in de persoon van de aanvoerder van dat bezettingsleger. Een meedogenloze en in hun woorden "oncomfortabel rationele killer". Naar mijn mening een slimme move die een strakker gespannen verhaalboog faciliteert. De bruut rationele aanpak van die vijand zal wel de ondergang betekenen voor Jin Sakai's collega's, en er ook voor zorgen dat tradities gedwongen plaats maken voor een minder eervolle manier van oorlogvoering. Dat aanlengen van zijn vertrouwde samurai-expertise met die 'way of the ghost', valt Jin zwaar, maar het legt wel meteen een passend fundament voor het upgrade- en progressiesysteem waarin hij nieuwe technieken aanleert en nieuwe wapens gaat gebruiken. Die herscholing is overigens een onderdeel van het verhaal en dus geen keuze. Puristen die de hele game als een samurai hadden willen uitspelen, kunnen die hoop maar beter nu al parkeren naast hun voornemen minder online porno te verbruiken.

KLINKT LEGIT

De Yanks van Sucker Punch zijn zo slim geweest om de audio ook Japans gesproken aan te bieden. Bij veel gamers vreet Engels stemmenwerk immers te hard aan de authentieke vibe van een game als dit. Ik moedig ook hun keuze voor de Japanse componist Shigeru Umebayashi aan. Die maakte onder andere al soundtracks voor grote Aziatische martial-arts-blockbusters. Ik kan (het weliswaar Chinese) House of Flying Daggers absoluut aanraden.



"Een prachtig, filmisch, en vooral realistisch wraakverhaal. 10/10"



woetje • woetje

Elke bloeddruppel wordt afzonderlijk en in real-time gerenderd.



VERWACHTING *RAF:*

Het vooruitzicht om er eens met een katana op in te mogen hakken zonder bovennatuurlijke, demonische of fantasy-ballast lijkt me een goeie zaak om de samurai-hype fris te houden. Van dit weergaloos filmische drama krijg ik nu al klamme handen. In a good way.

- \+ Visueel indrukwekkend en filmisch.
- \+ Authentieke, realistische vibe.
- \+ Interessante combat.
- \- Geen combat te paard?
- \- Camera-controle?

THIRD-PERSON ACTION/STEALTH
SUCKER PUNCH PRODUCTIONS/SONY
1 SPELER
26 JUNI 2020

KEN JE CREATOR


Foto's: Kenjico

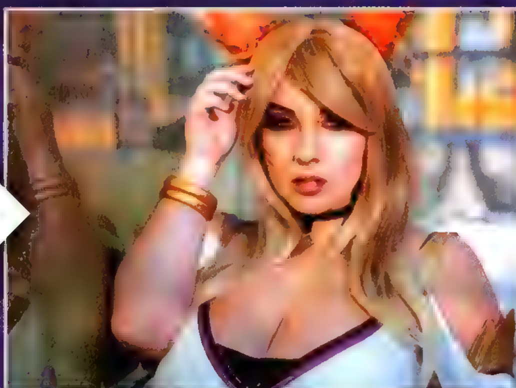
Multifluffyness

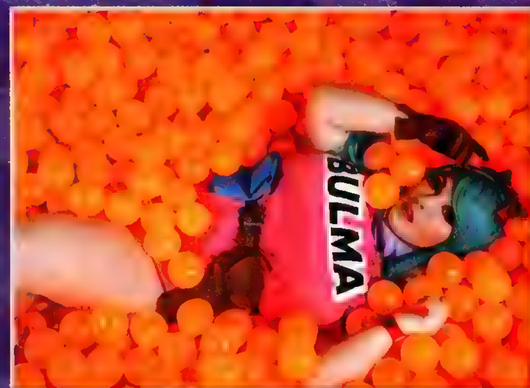
Je werk maken van je passie of hobby, dat is een voorrecht dat niet alleen weggelegd is voor PU-redacteurs, maar ook voor multitalenten zoals Multifluffyness. Maar zij deed iets dat veel slimmer is dan stukjes schrijven over games; zij besloot ze uit te beelden op een hele bijzondere manier...

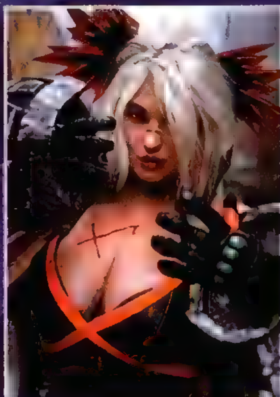


THIS IS ME!

Hi hi! Ik ben Multifluffyness, of Fluffy in het kort, een 'plus size' influencer en cosplayer uit Nederland. Cosplay beoefen ik al tien jaar en ik ben ongeveer een jaar geleden mijn eigen bedrijf begonnen. Ik wil laten zien dat je als plus size influencer je dromen waar kunt maken en inspireer mensen graag met mijn cosplays, maar ook met mijn lingerie en modellenwerk. Daar staat Multifluffyness als bedrijf voor. Ik cosplay vaak badass game-, comic- of anime characters, omdat ik mezelf zie als een sterke vrouw. Ik zeg altijd; verschil moet er zijn, ik ben niet op deze wereld om zogenaamd in een hokje te passen! Ik heb de afgelopen jaren hele gave dingen mogen doen dankzij mijn werk, geweldige mensen ontmoet, prachtige conventies gezien en vrienden voor het leven gemaakt. Het mooiste van alles is, dat ik de liefde voor games en anime die ik al had als kind heb doorgezet in mijn volwassen leven. Die passie heb ik nooit verloren!







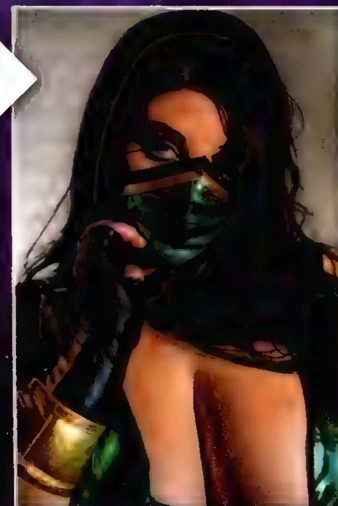


VIND ME OP INSTAGRAM EN TIKTOK!

Instagram (@multifluffyness)
Je kunt mij echt op ieder platform vinden, maar Instagram blijft mijn favoriet. Daar probeer ik zoveel mogelijk te posten, live te gaan en story's te delen. Iedere maand shoot ik nieuwe kostuums en lingeriesets. Ook deel ik graag positieve quotes, welke game ik speel en info over het kostuum dat ik dan bezig ben te maken. Ik ben trots op mijn Insta en dankbaar voor mijn fans; binnen drie jaar is mijn Instagram gegroeid naar 40.000+ volgers en het groeit nog iedere dag. Daarnaast is het op Instagram makkelijk om te connecten met andere creators en fans. Het is ook een onwijs fijn platform om andere mensen op te supporten.



TikTok (@multifluffyness)
TikTok heb ik gedownload als grapje, omdat ik benieuwd was naar wat TikTok nu precies zo leuk maakte. Tadaa, verslaafd. Zo snel kan het gaan. Ik heb nu cosplayvideos die bijna één miljoen views hebben en ik ben wekelijks bezig met het opnemen van nieuwe content. Ik vind het super vet om een character tot leven te brengen door te playbacken of iets te verzinnen op muziek. Daarnaast is het een leuke manier om te connecten met fans en om ideeën op te doen voor cosplays. Zoveel creatievelingen op dit platform!



HIER BEN IK HET MEEST TROTS OP

Ik ben echt zo trots op mijn 'Demon Hunter' kostuum van Diablo. Dit was drie maanden lang, dag en nacht, hard werken en weinig slaap. Maar dat is het dan ook meer dan waard geweest! Droomcosplay: CHECK!







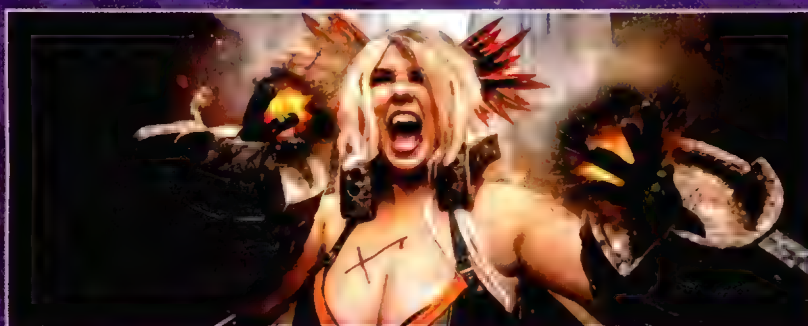


Een van de grootste hoogtepunten was het winnen van de cosplaywedstrijd op Dutch Comic Con samen met Sakuraflor [te zien in de vorige PU, red.]. Mijn 'Demon Hunter' was mijn eerste armour build en het was ook de eerste keer dat ik aan een cosplaywedstrijd meedeed.



Jureren op Valencia Comic Con in Spanje en 'Ahri' van League of Legends daar debuten! Ik heb een geweldige trip gehad, genoten van de conventie en mijn ogen uitgekeken tijdens de cosplay wedstrijd. Zoveel talent!





LEEST/SPEELT/ KIJKT MOMENTEEL

Ik ben op dit moment obsessed met Call Of Duty Warzone! Ik game nu iedere dag met mijn vriend en ik stream het ook op mijn Twitch-kanaal (@multifluffyness). Blood Money is echt mijn leven op het moment en ik ben dan ook al een paar keer eerste geworden! Daarnaast is een van mijn grootste obsessies Diablo 3. Ik kan niet wachten tot Diablo 4 uitkomt!





PASSIES

Cosplay is mijn grootste passie en maakt ook deel uit van mijn dagelijks leven, maar daarnaast ben ik ook weg van reizen, sporten zoals kickboksen, martial arts en tricking, en figurines verzamelen. Ik ben echt een nerd als het op mijn verzameling aankomt. Ik spaar al jaren, figurines, merch en consoles. Ik heb thuis drie kasten vol met collectibles en één kast vol met consoles. Ik heb zelfs een volledige Xbox-stand in mijn huiskamer staan, zoals je die in de Gamemania of Bart Smit tegenkomt, waar je met z'n tweeën op kan spelen.



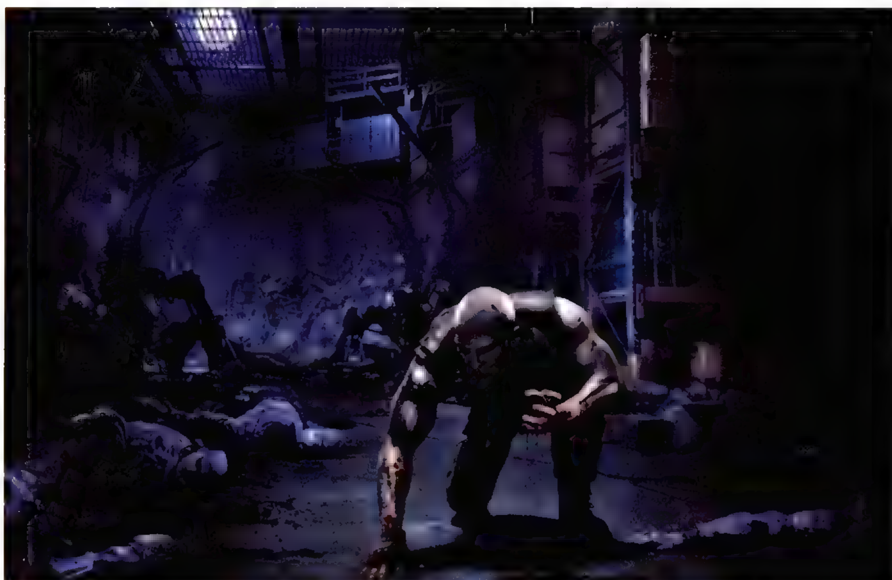
WEREWOLF: THE APOCALYPSE - EARTHBLOOD

DE ONGEMERKTE UITBREIDING VAN DE WORLD OF DARKNESS-FRANCHISE



Vampire: The Masquerade is een bekende naam in het gamelandschap; de PC-game Bloodlines uit 2004 heeft een legendarische cultstatus bereikt én krijgt later dit jaar een langverwacht vervolg. Samuel kijkt stiekem echter veel meer uit naar een verwant spelletje waar iedereen overheen lijkt te kijken.

Je hebt geen idee hoelang ik op een goede weerwolfgame zit te wachten, want ze zijn er niet. Denk maar goed na; ze bestaan gewoon niet! Weerwolven zijn, in videogames, bijna altijd vijanden; kijk maar naar Castlevania, Bloodborne, The Order: 1886, et cetera. Werkelijk onbegrijpelijk, vind ik, want het kunnen veranderen in een snel, stoer, krachtig en bloeddorstig monster is perfect power-fantasy-voer voor videogames. Werewolf: The Apocalypse - Earthblood staat daarom puur en alleen hoog op mijn verlanglijstje omdat het een niche vervult die onnodig lang staat uit te drogen. Dat de game onderdeel is van de grotere World of Darkness-franchise maakt het extra interessant, want dat betekent dat er 1) waarschijnlijk meer bovennatuurlijke elementen in zullen zitten (zie kader) en 2) het socio-politieke commentaar bevat op onze huidige samenleving.



HERSENDOOD

Nou, die maatschappijkritiek is aanwezig, hoor: hoofdrolspeler Cahal is namelijk een 'ecoterrorist' die het opneemt tegen de conglomeraten die de Aarde vervuilen en z'n grondstoffen plunderen. En ondanks dat de conglomeraten in dit universum van bovennatuurlijke oorsprong zijn, kun je er donder op zeggen dat de game dit gaat linken met bestaande problemen zoals de opwarming van de Aarde. Een begrijpelijke invalshoek, maar: ik ben vooral geïnteresseerd in de gameplay. Cahal gaat namelijk, naar keuze, kunnen schakelen tussen zijn menselijke gedaante, de dierlijke wolfvorm en zijn monsterlijke weerwolfgestalte. Elke vorm heeft, uiteraard, zijn eigen krachten, voordelen en minpunten, en dus kun je zeggen dat de game zelfs een vleugje metroidvania bevat. Want ondanks dat Earthblood veel actie zal bevatten, zal dit allesbehalve een hersendode actie-RPG zijn.

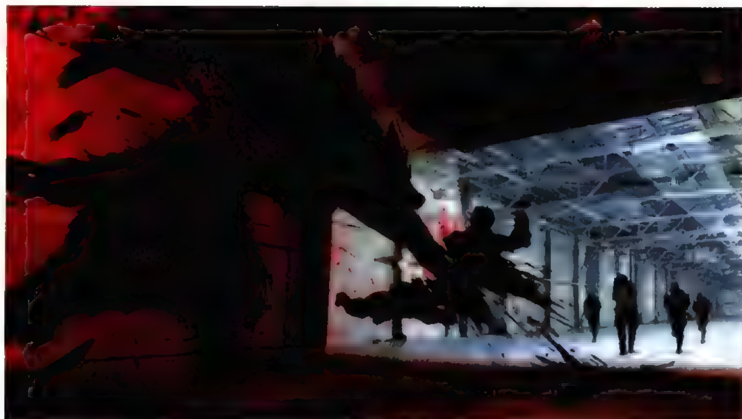
RIP 'N TEAR

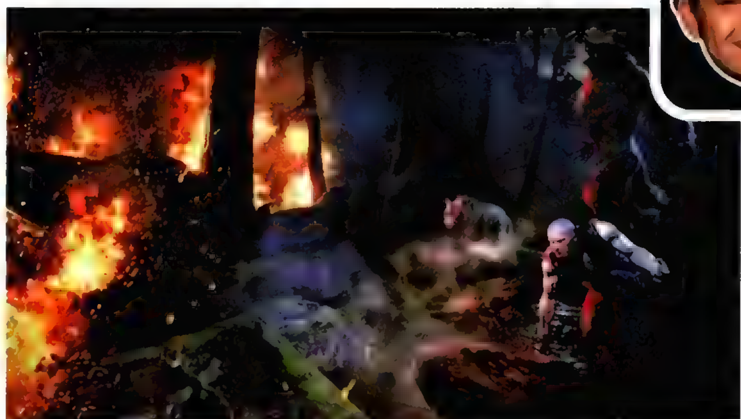
Als mens is Cahal niet bepaald behendig of krachtig, maar kan hij wel communice-

WELKOM IN DE WORLD OF DARKNESS!

Het rollenspel Werewolf: The Apocalypse maakt onderdeel uit van het zogenaamde World of Darkness-universum: een overkoepelende wereld waar het bekendere Vampire: The Masquerade het eerste onderdeel van vormde. Deze moderne 'gothic-punk'-wereld is vergelijkbaar met de echte wereld, maar dan nog een tandje duisterder en corrupter. De bron van al deze narigheid? Het bovennatuurlijke; de bovenste laag van de samenleving bestaat zo goed als volledig uit vampieren, weerwolven, demonen, gedaanteverwisselaars, magiërs en sinistere natuurkrachten, die al millennia de strijd met elkaar aangaan om controle over de wereld. En mensen? Die zijn in de ogen van deze duivelse elite niets meer dan pionnen op hun persoonlijke schaakbord.









ren met andere mensen én gebruik maken van wapens en apparaten. Een headshot met een kruisboog? Het hacken van een terminal? Een beetje stealth om, zonder een rotzooi achter te laten, beveiligers te omzeilen? Cahal is je man. Wil je echter snel grote afstanden afleggen of jezelf door krappe openingen wringen, zoals een luchtbuis? Dan kun je het beste veranderen in een wolf. Je aanvalsopties zijn gelimiteerd en niemand zal bepaald van je gecharmeerd zijn, maar qua mobiliteit is het de beste keuze. Al wil je natuurlijk het liefst spelen als weerwolf, want de vernietigende kracht die je dan kunt ontketenen zal het woord 'bevredigend' ontstijgen. Soldaten uit elkaar trekken, gasten neerknuppelen met andere gasten, mecha's aan stukken scheuren, niets van je omgeving heel laten... Als weerwolf ben je een force of f*cking nature.

> "ALS WEERWOLF BEN JE EEN FORCE OF F*CKING NATURE."

RAZERNIJ

Waarom dan niet gewoon de hele tijd weerwolf zijn? Nou, vanwege het gameplay-element dat ik misschien nog wel het interessantst vind aan Earthblood: razernij. Heb je zoveel woede opgebouwd dat je jezelf niet meer kunt beheersen? Dan blijf je een weerwolf tot je alles en iedereen in je omgeving uitgemoord hebt. Inclusief onschuldigen. Inclusief bondgenoten. Sterker nog, deze woede kan ook opgebouwd worden wanneer je in je andere twee vormen zit – bijvoorbeeld tijdens een gesprek met een arrogante klootzak – en het is dan aan jou om jezelf te beheersen en de metamorfose in een bloeddorstig wanschepsel te onderdrukken. Earthblood is daarmee niet alleen een intelligente actie-RPG met een satirisch randje, maar ook een die zowel het genot van de woede-uitbarsting aanbiedt als dat het 't belang van woedebeheersing predikt. En dat is iets waar elke volwassene zich wel in kan vinden, denk ik, ongeacht of je eigenlijk 'alleen maar' op een lekkere weerwolfgame zat te wachten.

SFEERBEHEER: DE DUISTERE ONDERWERELD VAN HOLLYWOOD

Je kunt niet bepaald zeggen dat de Underworld-films van de hoogste, cinematografische makelij zijn: de serie is een en al oppervlakkige pulp. Maar is er een reden waarom de serie een behoorlijk hardcore fanbase heeft én vijf films bevat (zes als je het geanimeerde Underworld: Endless War meerekent): weerwolven en vampieren zijn vet, vooral als ze het tegen elkaar opnemen. Bovendien zijn er op dat gebied niet bepaald veel alternatieven te vinden, vooral als je jouw bovennatuurlijke actie graag ook zo sexy en gestileerd mogelijk hebt. Dat het aangezicht van actrice Kate Beckinsale niet snel verveelt, helpt natuurlijk ook. Van de gehele reeks staat alleen de eerste film op Netflix, maar het is een goede 'guilty pleasure' om je in de juiste mindset te brengen voor Werewolf: The Apocalypse - Earthblood! *#TeamJacob #ohshitverkeerdefilm*



PLANET COASTER: CONSOLE EDITION

GRADDUS HEEFT PRET IN HET PARK





Niemand weet hoe lang het nog duurt, dat coronagedoe. Weken? Maanden? Jáben?! Omdat Graddus in de tussentijd toch z'n pretparkfix nodig heeft en de Efteling dicht is, gaat hij maar naar het Amsterdamse Amstelpark... Komt hij meteen een beetje in de stemming voor Planet Coaster: Console Edition.

Zaterdag 4 april 2020, 09:36 - Ergens in Amsterdam
Ik weet niet hoe het met jou zit, maar ik heb inmiddels wel genoeg van verplicht binnen zitten en social distancing. Tuurlijk, voor gamers is het minder erg. Wij vermaken ons wel. Maar na twee Resident Evil 3-playthroughs, een revisit van The Outer Worlds en een stuk of elf seizoenen FUT, snak ik naar hetgeen zich achter m'n ramen afspeelt. Je weet wel: de buitenwereld. Frisse lucht. Daarom trek ik de stoute schoenen aan. Ik trek erop uit, naar **de speeltuin in het Amstelpark.** Dat geeft me ongetwijfeld inspiratie voor deze preview van Planet Coaster: Console Edition, een re-release van één van de bestverkochte PC-games van 2016. Tjeerd gaf 'em toen een dikke, vette 89: "Dankzij een schier oneindig scala aan mogelijkheden, tonnen vol inspiratie en fun, is deze game leuk voor creatievelingen van elk niveau."
Zou het spel op de Xbox One en PlayStation 4 net zo'n succes worden?



10:14 - Ingang van het Amstelpark
Het Amstelpark ligt er verlaten bij. Prima. Word ik ook niet voor één of andere weirdo aangezien, zo met dat foto's maken in een kinderspeeltuin... Mijn eerste stop: het treintje! Kan ik mooi even het park verkennen en zi... Oh, hij rijdt niet. Nou ja, dan maar in **de stilstaande variant.**



Achter het stuur van m'n stoomlocomotief denk ik terug aan mijn trip naar Frontier Developments, de ontwikkelaar van Planet Coaster. Ik ben geen typische PC-gamer en had dan ook het idee dat de game echt zo'n typische, nerdy mierenneuksim zou worden, compleet met micromanagement en pixelperfecte assetplaatsing.
Dat viel gelukkig reuze mee, al verloor ik Planet Coaster na die preview een beetje uit het oog. Als gezegd deed Tjeerd de review, en behalve het bekijken van een paar YouTube-video's van indrukwekkende achtbanen was ik het spel al snel vergeten. Tot vorig jaar november, toen Frontier ineens de Console Edition aankondigde. Da's meer mijn pakkie an! Het blijft natuurlijk afwachten hoe zo'n port van toetsenbord naar controller uitpakt, maar hopelijk voel ik me snel **thuis...**



11:47 - Iets dieper in het Amstelpark
Ik begin trek te krijgen. Gelukkig heb ik eten mee, want ergens iets halen zit er voorlopig niet in. Ha, dat ik daar ooit nog heimwee naar zou krijgen: afgezet worden met een kleffe magnetron hotdog van 4,50 euro.
Aan de andere kant is het afknijpen van klanten altijd één van mijn favoriete bezigheden in pretparksims geweest. Hoppa, wat extra zout in de popcorn zodat die arme mensjes er ook meteen een cola XL bijbestellen. Heerlijk.

Een groot kritiekpunt op de originele Planet Coaster was dat dit soort 'parkmanagement' te lichtgewicht aanvoelde. En inderdaad: echt uitdagend wordt het nooit. Bezoekers zijn redelijk snel tevreden, ook al heb je maar een handjevol attracties staan en kost een ritje in de achtbaan 50 euro. Ze klagen soms over te lange wachtrijen of te weinig wc's, maar je hebt je pretpark al snel op de rails en van daaruit wordt het alleen maar makkelijker. Ik hoop dan ook dat Frontier de moeilijkheidsgraad iets opschroeft, al past de laagdrempeligheid wel beter op consoles dan op PC. Voor nu kun je je volledig focussen op waar Planet Coaster daadwerkelijk om draait: het bouwen van een zo indrukwekkend mogelijk park, met de sickste achtbanen en vetste rides (zie kader 'de coolste coasters').

Daarbij vergeleken is zo'n Amstelpark, met z'n **schommels** en **glijbaan**, stiekem maar een tamme boel. Zelfs de Efteling kan nog wel wat leren van Planet Coaster!









12:08 - Nog iets dieper in het Amstelpark

Verdomme, nou moet ik zelf ook naar de plee. Maar no way dat ik die hier ga gebruiken. Ik lik nog liever aan de deurklink van het VU-ziekenhuis. Ter afleiding trek ik een sprintje over de **touwbrug**. Ik voel me net een piraat! Zou ik dat thema ook gebruiken voor m'n Planet Coaster-park? Of toch iets met spoken? Space? Damn, de creatieve juices beginnen nu wel echt te borrelen...



13:30 - Uitgang van het Amstelpark

Right, het is mooi geweest voor vandaag. Lekker om even de benen te strekken en de longen te vullen met schone lucht, maar ik kan niet wachten tot ik gewoon weer dingen aan kan raken zonder dat ik mijn handen daarna minutenlang moet desinfecteren. En een bezoekje aan het Amstelpark **zonder midgetgolf**? Da's als een tijdschriftenwinkel zonder Power Unlimited!

Eigenlijk kijk ik na vandaag alleen nog maar meer uit naar Planet Coaster: Console Edition. Net als met de port van Civilization 6 heb ik er vertrouwen in dat Frontier Developments alles op een soepele, intuïtieve manier overzet en dat de game ook op Xbox One en PS4 de definitieve pretparksim wordt. Aan de hoeveelheid content (de Console Edition komt waarschijnlijk gebundeld met DLC en expansies) zal het in ieder geval niet liggen.



Voor nu start ik Resident Evil 3 nog maar een keer op. Misschien haal ik daar nog wat handige tips over virusbestrijding uit... ★

DE COOLSTE COASTERS

De Planet Coaster-community heeft de afgelopen drie-en-een-half jaar niet stilgezeten. Heb je dus even tijd (en wees eerlijk: dat hebben we tegenwoordig allemaal), check dan zeker even deze dikke coasters!

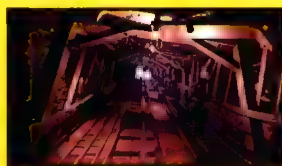
5. Moonraker (gemaakt door Brad Hamilton)
Net als in de gelijknamige James Bond-film, bezoek je onder andere Venetië, de Amazonejungle en de maanbasis van Hugo Drax!



4. Star Wars: Rogue One – the Ride (Wasolski)
Rogue One is Disneylands Space Mountain op steroïden. Vooral het gevecht op Scarif maakt zware indruk.



3. Grimestone Mine (RCT D)
Niet gebaseerd op een bestaande film of game, maar daardoor niet minder indrukwekkend. Deze rit door een Caraïbische goudmijn blijft je gegarandeerd nog lang bij.



2. Aliens: The Ride (Hin Nya)
Ziek gedetailleerd, met perfecte geluidseffecten en muziek. Aliens: The Ride is alsof je de films aan het kijken bent.



1. Donkey Kong's Rickety Rails (Wasolski)
De mijnkar-secties uit Donkey Kong Country zijn legendarisch en what do you know: de Planet Coaster-variant is minstens even leuk!



VERWACHTING ***GRADDUS:***
Als Frontier Developments de controls fixt, kunnen Xbox- en PlayStation-fans zich met Planet Coaster: Console Edition opmaken voor iets heel bijzonders. Een goede reden om ook komende zomer binnen te blijven...

+ Nog steeds de meest complete pretparksim.
+ Lekker onderuitgezakt spelen, op console.
+ Alle content in één pakket.
- Werkt dit met een controller?

BASICS
THEMEPARK SIM
FRONTIER DEVELOPMENTS
1 SPELER
ZOMER 2020

LEGO STAR WARS: THE SKYWALKER SAGA

OPEN UNIVERSUM IS NU EEN DING

De Skywalker-saga is voorbij, drie trilogieën zijn geschiedenis, en Wouter heeft gemengde gevoelens over deze 45 jaar aan films. Maar als hij aan Lego Star Wars: The Skywalker Saga denkt, voelt hij maar één ding: nieuwe hoop.

Okay, ik ga het niet over The Rise of Skywalker hebben, want dan schiet ik in het soort nerd rage waar ik mensen die op The Last Jedi haten van heb beschuldigd. Laat ik het in plaats daarvan over Lego-games hebben en hoe lang het geleden is dat ik er zo eentje heb gespeeld! De meest recente, The Lego Movie 2 Videogame, was helaas nogal een teleurstelling en kwam inmiddels al meer dan een jaar geleden uit. Dat klinkt niet als een gigantische periode van Lego-loosheid, maar als je beseft dat er in 2018 nog drie games uitkwamen van Traveller's Tales en in 2014 zelfs vier, dan is deze stilte op z'n minst een beetje opvallend. Laten we er maar vanuit gaan dat de reden van deze stilte, zoals de ontwikkelaar zelf ook beweert, is dat ze heel hard werken aan hun grootste, meest ambitieuze project ooit: Star Wars: The Skywalker Saga.

Freedom of lightspeed

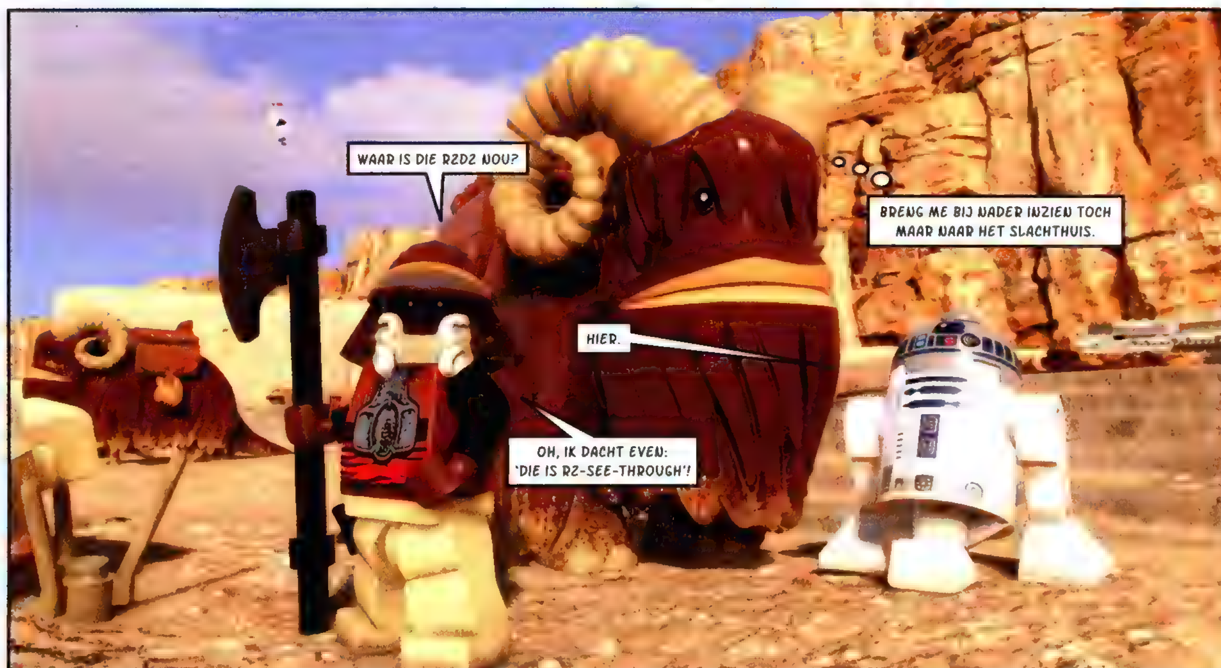
Okay, maar hoe ambitieus kan een titel zijn die over negen films gaat, waarvan de-

> **"Ook lijkt de Lego Skywalker Saga zichzelf wat serieuzer te gaan nemen als game."**



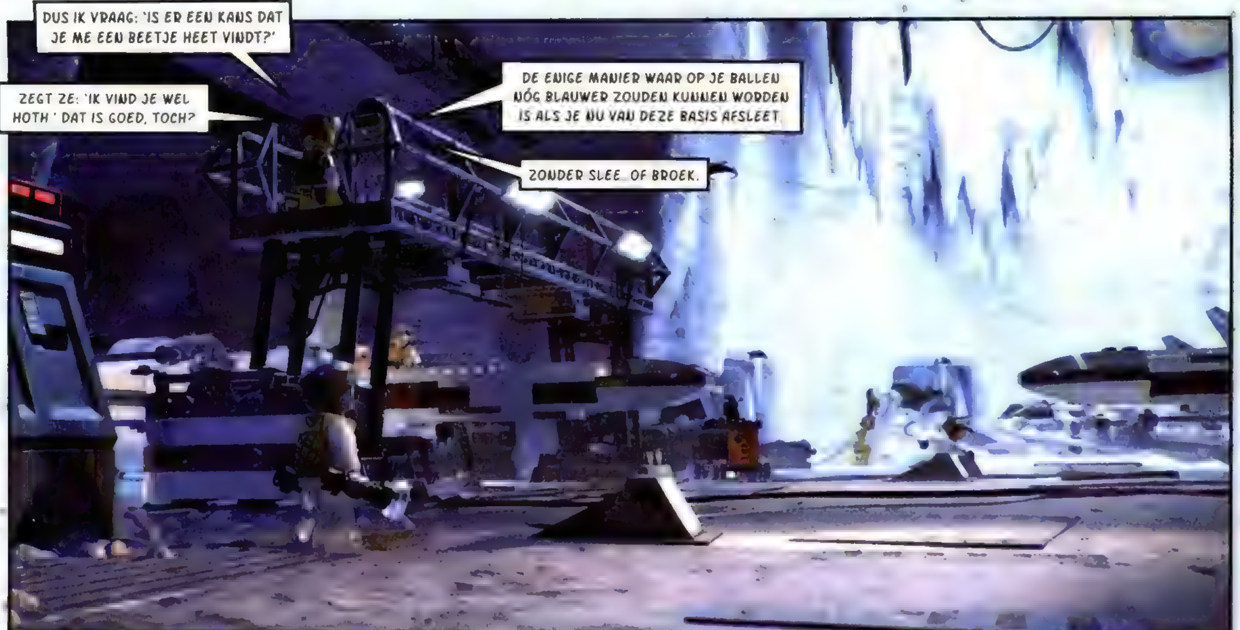
DE TOEKOMST VAN STAR WARS

Star Wars betekent voor iedereen iets anders, maar het is voor de mensen die de franchise bezitten in de eerste plaats natuurlijk een Big Money Maker. Dus gaat de franchise onverbiddelijk door en om eerlijk te zijn had ik het ook niet anders gewild. Ik ben zeer benieuwd wat de volgende trilogie ons gaat brengen, een saga die niet over de Skywalkers gaat en in 2022, '24 en '26 het licht(zwaard) moet zien. Dan komt dit jaar hopelijk nog het tweede seizoen van The Mandalorian – mocht die niet uitgesteld worden –, staat er een Disney+-serie over Obi Wan Kenobi gepland [mét Ewan McGregor, JAAAA! – Marvin] alsmede eentje over characters die we ontmoet hebben in Rogue One: A Star Wars Story. En Rian Johnson (schrijver/regisseur van The Last Jedi) mag volgens de laatste berichten ook nog steeds zijn eigen trilogie maken.



zelfde ontwikkelaar al zeven in een game heeft verwerkt? Inderdaad, van de sloot Star Wars-spellen die ontwikkelaar Traveller's Tales al produceerde, gaan Lego Star Wars: The Video Game, Lego Star Wars II: The Original Trilogy, The Complete Saga en The Force Awakens inderdaad allemaal over de Skywalker-saga. Maar aangezien de eerste van deze reeks al in het grijze 2004 verscheen, gaan ze écht geen slappe remasters van deze titels in een gloednieuwe game gooien. Want, zoals game director bij TT Games James McCloughlin zei: "The older Star Wars games were great for that generation of gamers, but now players expect and need a lot more freedom in their play." En oh boy oh boy, vrijheid is wat we krijgen, dames en he-

ren! Ik zou zelfs willen zeggen dat het vrijheid is zonder precedent, want voor het eerst in de geschiedenis van Star Wars kunnen we álle planeten in de welbekende 'galaxy far, far away' vrijelijk bezoeken. Vermoedelijk denk je nu: 'oh, dat zal wel een geinig Lego-leveltje per planeet zijn', en die gedachte kan ik je totaal niet kwalijk nemen, maar is gelukkig helemaal FOUT!



Tatooine: imposant als f*!#

Hoewel ik al enthousiast word van het feit dat je in Lego Star Wars: The Skywalker Saga je Millennium Falcon kan nemen om zo, zjoem, van Kashyyk helemaal naar Naboo te lightspeeden, is dit gegeven natuurlijk een stuk minder boeiend als er geen fuck op die planeten te doen valt. Nou kan ik nog niets zeggen over de Gungan- en Wookieeplaneet, maar als zij half zo bruisen van de activiteit als Tatooine, dan gaat de nieuwe Lego Star Wars ons wel even bezighouden! Wat ik daarvan heb gezien is namelijk niets minder dan... imposant. Je wandelt op de woestijnplaneet namelijk doodleuk als Legopoppetje van de Sarlacc Pit naar de podracebaan, terwijl je onderweg met open mond omhoog staart naar Jabba's Palace. Ja, omhóóg, want alles lijkt op schaal te zijn gemaakt, maar dan wel van Lego.

Met LEGO kan je alles combo-en

Niet alleen de schaal van de aankomende Legotitel is flink toegenomen vergeleken met z'n voorgangers, ook lijkt de Lego Skywalker Saga zichzelf wat serieuzer te gaan nemen als game. Zo kunnen lightsaber-kunstenaars ware combo's maken en meerdere Force-krachten gebruiken tijdens de gevechten, en hebben blaster-schieters zowaar een third person-camera. Zoals McLoughlin zegt: '"We wanted to create a new Star Wars game which was designed without the technical restrictions of the older," en dat gaat ze volgens mij lukken ook. Dus lijkt het erop dat we hier wel eens te maken kunnen hebben met een game die Star Wars Jedi: Fallen Order kan laten verbléken, mits je door de blokjes heen kijkt en de awesomeness kan waarderen natuurlijk... ★

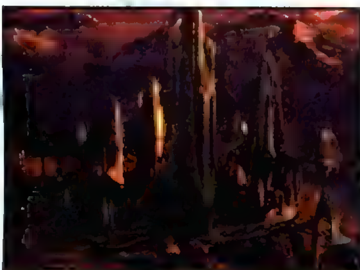


Alsof Han en Leia z'n slaapkamerdeur opengooien zonder te kloppen, en hem aantreffen met z'n uhh, lightsaber in z'n handen. Genoeg schaamte om je naar de Dark Side te pushen, in ieder geval.

STAR WARS-PLANETEN DIE WOUTER HET LIEFST WIL BEZOEKEN

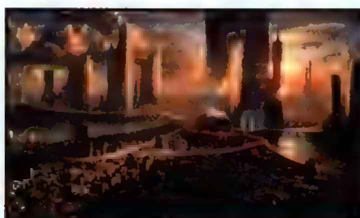
Alderaan

Alderaan, je bent te vroeg gegaan. Heb altijd al willen weten hoe het is op de thuisplaneet van Leia, eh... voordat het aan stukken werd geknald door de Death Star, natuurlijk.



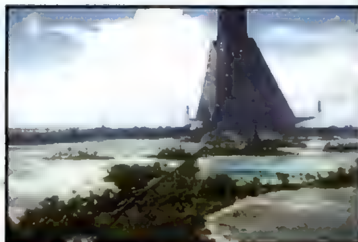
Coruscant

De naam van deze planeet betekent letterlijk 'glitterig', en aangezien het oppervlakte ervan bedekt is met een GIGANTISCHE stad, is dat een heel toepasselijke naam. En zoals voor veel dingen die sprankelend zijn, geldt: ik wil er zijn!



Scarif

Daar waar de eind-battle van de film Rogue One werd uitgevochten, dus of het in de Skywalker Saga thuishoort, dat is nog maar de vraag. Tropisch genoeg om een fijn uitstapje te zijn, though...



Dantooine

Iedereen heeft het altijd maar over Tatooine, maar Dantooine is ook een prachtig boerenplaneetje, waar menig Jedi Temple te ontdekken is!





VERWACHTING WOUTER:

Dit kan wel eens de meest complete en indrukwekkende Star Wars-game ooit worden en ik kan niet wachten om te zien hoe Traveller's Tales The Rise of Skywalker op geheel eigen, koddige wijze gaat Lego-parodiëren!

+ Open universum met 20 planeten.
+ Negen Star Wars-films in één game.
+ Eindelijk weer een nieuwe Lego-game.
- Dit maar dan niet in Lego-blokjes was nog vetter?

LEGO-GAME
TRAVELLER'S TALES/WARNER BROS.
1-2 SPELERS
2020

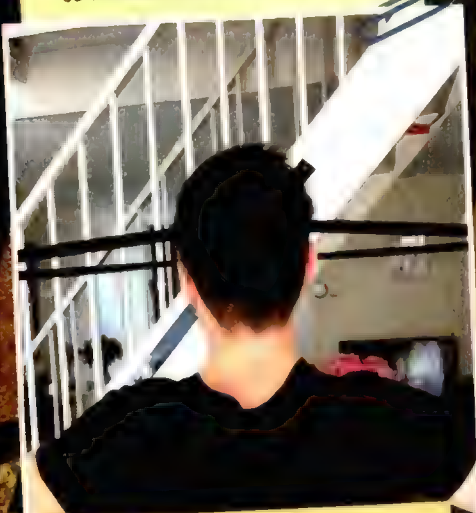
VANAF NU WORDT HET...

SPECIAAL

EN DAT KOMT ONDER ANDERE DOOR:

SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"OF JE NU ZIT, STAAT, FIETST, ZWEMT OF MASTURBEERT: JE HOUDING IS HEEL BELANGRIJK."



Zitten, staan, fietsen en zwemmen: prima. Maar in een Batman-kostuum aan de verwarming bungelen met een riem om je nek, en dán nog aan je houding denken? Onmogelijk.

NOG EEN SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"DAT JILL D'R VERSCHIJNING MINSTENS ZO AANTREKKELIJK VORMGEGEVEN IS, GAF ME GELUKKIG DE NODIGE VERLICHTING."



Dat Samuel zich deze maand met 200 rollen toiletpapier opsloot voor z'n tv, heeft niets met de quarantaine te maken.

SPECIAALSTE SMOEZEN VAN DE MAAND

"IK MOET IEDER VRIJ UURTJE IN FFVII REMAKE STOPPEN!"



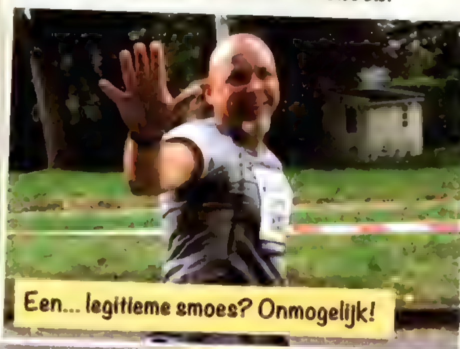
Wat doe je onder werktijd dan?

"TEGEN ALLE VERWACHTINGEN IN KREEG IK RESIDENT EVIL 3 TOEGESTUURD, EN IK MOET NU ECHT FF SLAPEN."



En wij er maar slapeloze nachten aan overhouden...

"IK MOET EERST MET M'N KIDS HUN SCHOOLDINGEN AFRONDEN."



Een... legitieme smoes? Onmogelijk!

REVIEWS

IN DIT NUMMER

SPECIAAL FRAMEDROP FRAGMENT



OOK GESPEELD

Call of Duty: Modern Warfare 2 Remastered (campaign)
Sakura Wars
Operencia: Stolen Sun
Good Job!
Bleeding Edge
Duck Souls
Vampire: The Masquerade - Coteries of New York

WAAROM WE HONGERIG ZIJN NAAR EERWRAAK, GESLEPEN STAAL EN BLOEDFONTIJNEN

HET TIJDPERK VAN DE SAMURAI

De stoere samurai is helemaal terug van weggeweest, dames en heren! Dat de meest langverwachte en authentiek ogende samuraigame van dit jaar gemaakt wordt door een Wésterse ontwikkelaar, is daar een van de vele bewijsstukken van. Japanofiel Samuel legt uit waarom de iconische Japanse krijger gaming weer volledig in zijn grip heeft.



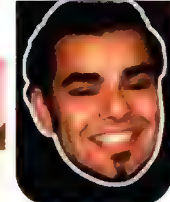
Sekiro: Shadows Die Twice. Samurai Shodown. Nioh 2. En straks ook nog Ghost of Tsushima. Al deze games, en meer, in de tijdsspanne van iets meer dan een jaar, met één gezamenlijke focus: de samurai. Hét gezicht van de Sengoku-periode (het hoogtepunt van de Japanse Middeleeuwen, zeg maar) en na sushi en anime waarschijnlijk ook een van de eerste dingen waar je aan denkt als iemand het over Japanse cultuur heeft. Iedereen weet wel wat een samurai zo on-ge-veer was en wat er zo gaaf aan was ('katana's, enzo') maar de waarheid is dat deze krijgersklasse voor veel meer stond dan alleen de volledige beheersing van het vlijmscherpe zwaard.

KRIJGSKUNST

First things first: de samurai en de ninja waren níét hetzelfde. De twee worden namelijk vaak door elkaar gehaald of onnodig met elkaar vergeleken – ook in gaming – en dat komt puur vanwege de relatief oppervlakkige overeenkomst dat ze allebei Japanse krijgers waren. Op elk ander punt konden de samurai en de ninja echter niet nog verder van elkaar verwijderd zijn.. Zo kon theoretisch iedereen een ninja worden, zelfs (vooral!) zij die in de onderste lagen van de samenleving leefden. Ninja is namelijk een verzamelwoord voor iedereen die de krijgskunst ninjutsu beoefende en zich vervolgens als listige spion of sluipmoordenaar aanbood aan de hoogste bieder. De ninja volgde verder geen regels, werkte het liefst ongezien, en gebruikte elk mogelijk middel om de missie te behalen. En hoe subtieler, hoe beter, zoals met een druppel gif in je groene thee.

ONDOORDRINGBAAR

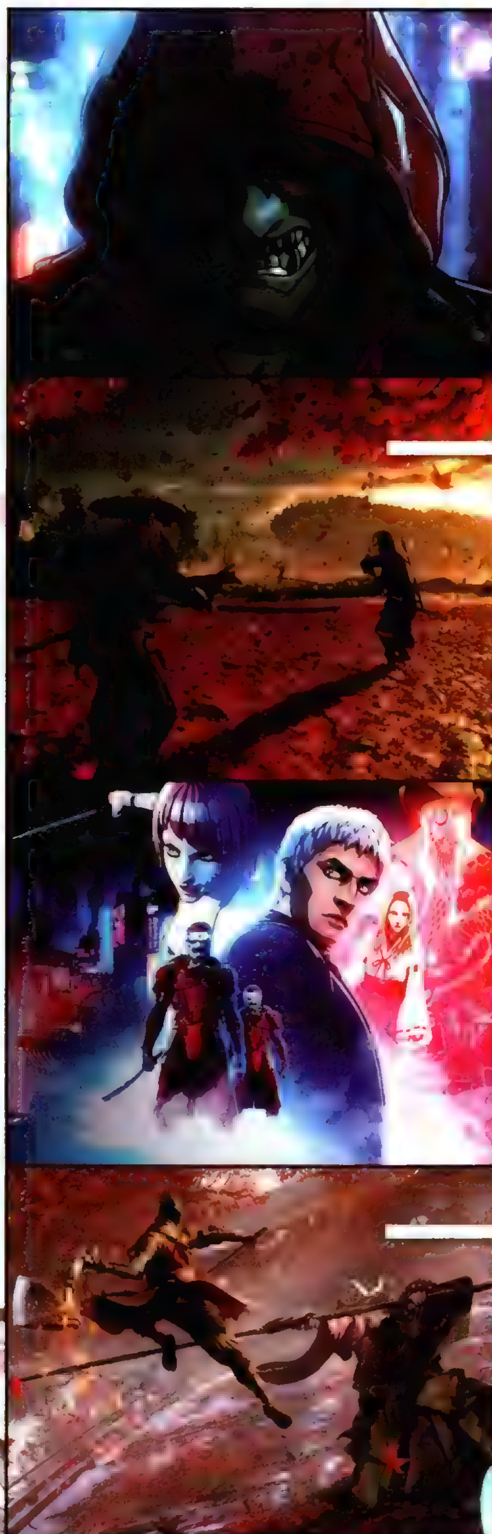
De samurai, aan de andere kant, waren rijke edelmannen. Een hoge militaire klasse die alleen verantwoording hoefde af te leggen aan de hoogste elite, bestaande uit de keizer en de zijnen. Het waren trotse, eervolle krijgers die zich hielden aan een strenge erecode genaamd bushido, zelfs tijdens gevechten. Ze konden als geen ander omgaan met de speer, de pijl en boog, en, vooral, de katana, én ze konden zich dure bepantsering veroorloven die ze als ondoordringbare schubben over het lichaam droegen. Met andere woorden: ze waren de ridders van Japan. In vergelijking waren de ninja dus eerder het Japanse equivalent van struikrovers.



Cyberai? Samupunk?!

De vernieuwde opmars van het cyberpunkgenre heeft bij velen voor een opvallende observatie gezorgd: er zitten verdomd veel (eeuwenoude) samurai-invloeden in (het futuristische) cyberpunk. De nieuwe Netflix-animatefilm **Altered Carbon: Resleeved**, bijvoorbeeld, zit vol met katana's, feodale paleizen, onimaskers, et cetera. Nou, dat hebben we aan de wortels van dit subgenre te danken: esthetisch is cyberpunk namelijk zo goed als volledig gebaseerd op hoe de technologisch geavanceerde, extreem dichtbevolkte metropool Tokio er 's nachts uitziet. En daar horen de yakuza (de Japanse maffia) ook bij. Net als de samurai volgen de yakuza een extreem strenge hiërarchie én hebben ze hun eigen erecode, waardoor veel yakuzaleden zichzelf zien als hedendaagse samurai. Ideaal voor een goed cyberpunkverhaal, niet waar?





DUEL

Waar de geniepige, donker geklede ninja graag ongezien vanuit de schaduw opereerde, handelde de eervolle en kleurrijke samurai juist in het licht. Waar de ninja er niet voor terugdeinsde om de tegenstander te besluipen, vergiftigen, overweldigen met collega's of zelfs te vermoorden in z'n slaap, prefereerde de samurai altijd een eerlijk 1-op-1 gevecht. En daarmee vatten we ook meteen samen waarom de twee entiteiten zo verdomd geschikt zijn voor videogames: de ninja is de belichaming van stealth, acrobatiek en offensieve variatie, en de samurai is het perfecte vehikel voor uitdaging, steekwapens en de eeuwenoude kunst van het duelleren.

WRAAKZUCHT

Videogames zijn echter altijd inherent gebonden geweest aan technische limitaties, wat een van de verklaringen is waarom het tijdperk van de ninja in het verleden ligt en het tijdperk van de samurai in volle gang is: we spelen eindelijk op platformen die krachtig genoeg zijn om deze krijgersklasse werkelijk eer aan te doen. Want waar de ninja zelfs al op de 8-bit NES redelijk tot zo'n recht kwam dankzij z'n simpele, donkere kleding en duistere, detailloze omgevingen, vereist een sterk samurai-avontuur veel meer paardenkracht en ervaring. Het romantische beeld van de wraakzuchtige samurai die in een prachtig, open veld duelleert met een gewetenloze ronin (een samurai zonder meester) terwijl de kersenbloesemblaadjes om hen heen dwarrelen? Dat schreeuwt om, op z'n minst, een PlayStation 4.

ERECODE

Ook leven we in een tijd waarin we veel meer van onze games verwachten dan alleen vermakelijke gameplay. We willen meeslepende verhalen, sterk uitgewerkte personages, dramatische ontwikkelingen en diepgaande lore. Hoog oplopende emoties! Complexe relaties! Menselijk lijden! Niemand die daar geschikter voor is dan de samurai. Want de ninja? Letterlijke nobodies die meestal niets te verliezen hadden, zonder verleden, familie of geliefden. Samurai, daarentegen, worstelden continu met de dynamiek tussen hun eigen verlangens, hun strenge erecode en het nalatenschap. Ze leefden voor hun meesters, maar waren ook bereid om voor hen te sterven. En wist je toch tussenbeide te komen? Dan waren je dagen geteld. Niets was immers gevaarlijker dan een samurai wiens hart gevuld was met wraak. Epic. »



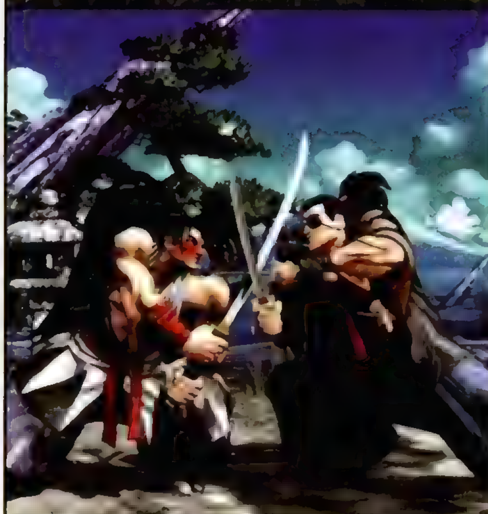
SANDALEN

Stiekem denk ik dat de voornaamste reden dat we tegenwoordig heel graag in de schoenen (of beter gezegd: waraji-sandalen) van de samurai willen staan, is omdat deze krijger iets representeert waar het gros van ons heel erg naar op zoek is: standvastigheid. Vastberadenheid. Onverschrokkenheid. Er is geen uitdaging waar de samurai voor terugdeinst; zelfs de dood wordt niet gevreesd. De samurai accepteert de omstandigheden die zich presenteren en vecht zich, keer op keer, een weg naar buiten. En faalt hij? Dan sterft hij alsnog met z'n eer intact, want hij weet dan dat hij tenminste alles heeft gegeven wat hij in zich had. Meer vraagt hij niet van het leven.

REGEN

Wij gamers zijn geboren in een wereld van overvloed, zekerheid en beloftes. Echte honger hebben wij bijvoorbeeld nooit gekend, en het afmaken van een studie of vinden van een leuke date was heel lang onze allergrootste zorg. Maar die zekerheid lijkt langzaam maar zeker weg te eroderen, of het nou komt door de immer groeiende politieke polariteit in de wereld, de inkakkende economie of een virus dat de hele wereld opeens in een houdgreep houdt. We zullen waarschijnlijk nooit in een wereld terechtkomen die net zo chaotisch en dodelijk is als feodaal Japan, maar soms voelt het wel alsof we langzaam onze menselijkheid aan het verliezen zijn. Het zijn dit soort tijden waarin het eervol hanteren van de virtuele katana een rare soort hoop en innerlijke kracht geeft. Ook als de games in kwestie bijzonder uitdagend zijn! Want zoals de samurai zelf graag zei: 'Nadat het geregend heeft, wordt de aarde hard.' Oftewel: tegenslag maakt je een beter mens!



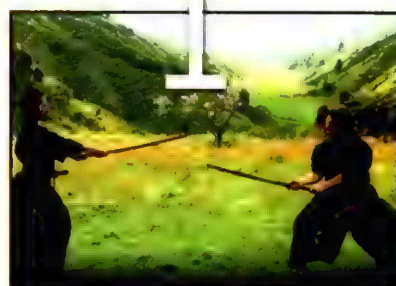


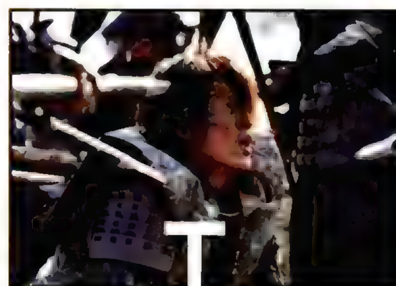




NETFLIX-TIPS VOOR DE HONGERIGE SAMURAI-AFICIONADO

Laat je niet afschrikken door 't feit dat de hyperbekende tronie van Tom Cruise de filmposter op gigantische wijze siert, want **The Last Samurai** is een werkelijk uitstekend kostuumdrama over Japan in de 19e eeuw. En ja, toen waren er ook nog samurai, maar niet bepaald heel veel meer; de titel verwijst dan ook naar het feit dat Japan rond die tijd op krampachtige wijze aan het moderniseren was, mede door invloeden vanuit het westen. Het is een prachtig geschoten film die het conflict tussen traditionele, feodale gebruiken en moderne, westerse idealen op krachtige wijze over weet te brengen, met de samurai als middelpunt. Hierdoor wist de film zelfs beter de scoren in Japan dan in Amerika; hij werd geprezen om z'n 'verrassend authentieke uitbeelding van Japan'. Kijken, dus.





Trek je die porem van het wereldberoemde Scientology-lid écht niet? Dan zul je beloond worden als je geduld hebt, want later dit jaar verschijnt de serie **Age of Samurai: Battle for Japan** eindelijk op Netflix. Dit docudrama draait om de vele oorlogen die in de Sengoku-periode gevoerd werden, voordat Japan herenigd werd. Saai? Allerminst; deze uiterst gestileerde serie wordt nu al 'Game of Thrones, maar dan met samurai' genoemd. Eh, heel veel ja!!

VIER GAMES OM JE DE ULTIEME SAMURAI MEE TE VOELEN

DE DISCIPLINES VAN DE LEGENDARISCHE KATANA

Sekiro: Shadows Die Twice *(PS4/PC/Xbox One)*

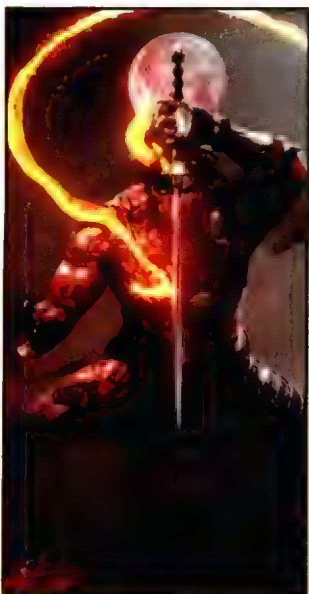
De katana is zo'n dodelijk en complex wapen dat er meerdere vechtkunsten en filosofieën aan gewijd zijn. Zoals kendo, waarbij je slagen en steken leert uitdelen, en jodo, waarin het verdedigen tegen vijandelijke katana's centraal staat. En laten we vooral iaido niet vergeten, waarbij je in één vloeiende beweging het zwaard uit de schede trekt én ermee snijdt. Prachtig. Complex. Dodelijk. Sekiro laat al die elementen als geen ander samenkomen. Sommige vijanden zul je in een goed getimede slag doorklieven; anderen zullen het uiterste van je concentratie en uithoudingsvermogen vragen terwijl de vonken er letterlijk vanaf vliegen. Dit is er een voor de meesters.



DE MAGISCHE MYTHOLOGIE VAN FEODAAL JAPAN

Nioh 2 *(PS4)*

Net als Sekiro is Nioh 2 een 'Souls-like': een uitdagende actie-RPG waarbij geduldige combat voorop staat. Maar waar Sekiro als een laser gefocust is op de fijne kneepjes van het zwaardvechten, staan in Nioh 2 de bovennatuurlijke, mythologische yokai centraal. Niet alleen zul je het de helft van de tijd moeten opnemen tegen gigantische en groteske yokai, maar je kunt er zelf ook in eentje transformeren. Ook kun je verslagen yokai absorberen, zodat je hun spectaculaire aanvallen kunt inzetten wanneer de nood hoog is. Gecombineerd met bestaande, historische figuren, zoals de legendarische Oda Nobunaga, weet Nioh 2 een intens samuraidrama te zijn dat feodaal Japan op z'n meest sprookjesachtig laat zien.



DE ONVOORSPELBAARHEID VAN HET 1-OP-1 DUEL

Samurai Shodown *(PS4/PC/Switch/Stadia/Xbox One)*

Samurai Shodown, of 'SamSho' zoals de serie liefkozend door de fans wordt genoemd, lijkt dankzij z'n cartoony en overdreven uiterlijk wellicht het minst representatief voor de samurai en bushido. Niets is minder waar, want deze legendarische Street Fighter II-kloon weet als geen ander de spanning, intensiteit en onvoorspelbaarheid van een dodelijk samuraiduel over te brengen. Dit komt voornamelijk omdat de game, net als een écht zwaardduel, om 'footsies' draait: het langzaam naar elkaar toe bewegen om te kijken wie als eerste durft aan te vallen. Ook de hoge schade voelt erg authentiek; een ronde SamSho kan in drie slagen voorbij zijn.



DE DODELIJKE REALITEIT VAN DE EENZAME SAMURAI

Ghost of Tsushima *(PS4)*

Het is haast niet te geloven, maar de ontwikkelaar van deze absurd prachtige en haast fotorealistische samuraigame is niemand minder dan Sucker Punch Productions. Je weet wel, de Amerikaanse studio achter Sly Raccoon en Infamous. Ondanks deze westerse achtergrond is er aan nauwkeurigheid geen gebrek; Sucker Punch heeft alles op alles gezet om deze spectaculaire hervertelling van de Eerste Mongoolse Invasie van Japan zo authentiek en respectvol mogelijk te produceren. Verkenning van een volledig open Tsushima, het sluiten van moeilijke allianties, spannende 1-op-1 duels, en wellicht de mooiste graphics van deze generatie. Als je ook maar enigszins interesse hebt in samurai, dan wordt Ghost of Tsushima een verplichte aankoop.



HÉT EXCUUS OM BINNEN TE BLIJVEN GAMEN

DE 'LEUKE' KANT VAN HET CORONAVIRUS...

Wat is dit nu weer voor kop? De 'leuke' kant... Er is toch niks leuk aan Corona? Dat klopt. Het is een vreselijk virus. Maar in tijden van crisis proberen we altijd een glimps van hoop te vinden. En voor de game-industrie is die er, aldus JJ.

Het Coronavirus heeft ons goed te pakken. Wereldwijd sterven er tienduizenden mensen, de helft van de bevolking zit verplicht thuis en de economie krijgt een megaklap. Eén bak doffe ellende. Toch zijn er ook hoopvolle verhalen te vertellen. Zeker in de game-industrie. Ja, de productie van de next-gen-consoles loopt gevaar en er worden games uitgesteld, maar het is niet alleen kommer en kwel. Gaming heeft dankzij het coronavirus namelijk een enorme boost gekregen. Het is de nummer 1 afleiding voor de wereld geworden! We zetten de mooiste verhalen voor je op een rij.

DE SWITCH IS NIET AAN TE SLEPEN

Nu mensen massaal thuis zitten, willen ze gamen. Of ze willen dat hun kids gaan gamen omdat ze knettergek van hun aandachttrekkerij worden. De Switch lijkt tijdens de coronacrisis de console-to-go. Hij is overal ter wereld namelijk nauwelijks meer te krijgen. En áls de console van Nintendo nog ergens op voorraad ligt, dan vragen winkels er woekerprijzen voor. Soms wel 60 euro boven de normale prijs.



COUNTER-STRIKE: GO BELEEFT NU Z'N PIEK

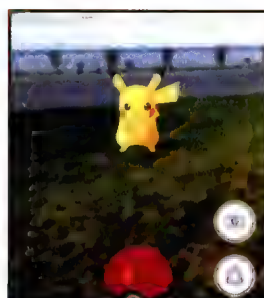
Counter-Strike: Global Offensive kwam in 2012 uit. Dat is acht jaar geleden. Doorgaans zijn games dan al voorbij hun houdbaarheidsdatum. Niet Counter-Strike: GO. Het Coronavirus zorgde er namelijk voor dat deze 'stokoude' game zijn beste dag ooit beleefde. Op meerdere dagen in maart en april speelden meer dan een miljoen mensen de game. Tegelijk. En dat was nog nooit eerder gebeurd.



ANIMAL CROSSING BEATS CORONA

Ondanks een dringend verzoek van de overheid om niet in grote groepen bijeen te komen, konden Japanse gamers de release van Animal Crossing: New Horizons niet weerstaan en overwonnen ze hun angst. Dit is dus wat een goede game met je doet...





OPGEPAKT VANWEGE POKEMON GO

Pokémon Go is een 'gevaarlijke' game in tijden van het coronavirus. Je moet immers naar buiten om de pokémon te vangen. En dat mag niet overal. Toch liet een 43-jarige Italiaan zich niet stoppen en ging hij de hort op met zijn mobiel. Waarop hij werd opgepakt. De man bood de politie zijn excuses aan, maar zei dat hij niet anders kon: 'Ik moest gewoon pokémon vangen...'

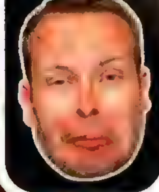
NBA2K PLAYERS TOURNAMENT

ROUND 1	ROUND 1
1 KEVIN DURANT	2 TRAE YOUNG
16 DERRICH JONES JR	15 HARRISON BARNES
8 MONTREZL HARRELL	7 ZACH LAVINE
9 DOMANTAS SABONIS	10 DEANDRE AYTON
5 DEVIN BOOKER	6 ANDRE DRUMMOND
12 MICHAEL PORTER JR	11 DEMARCUS COUSINS
4 DONOVAN MITCHELL	3 HASSAN WHITESIDE
13 RUI HACHIMURA	14 PATRICK BEVERLEY

PREMIERES APRIL 3 ESPN
#NBA2KTOURNEY

ECHTE SPORTERS GAAN ESPORTEN

Het Coronavirus zorgde er voor dat er nergens ter wereld meer gesport mocht worden. Op Wit-Rusland na, maar die zijn daar een beetje koekie. En dus zaten er duizenden topsporters thuis. Met een surplus aan energie. En opeens werd esports leuker dan ooit. Echte voetballers gingen FIFA tegen elkaar spelen, zoals in Spanje waar de 20 clubs van La Liga een toernooi met elkaar speelden. Real Madrid-speler Ascensio won. Vele Formule-coureurs deden mee aan de virtuele F1. De coureurs van de MotoGP en NASCAR deden hetzelfde in hun klasses. En ook de NBA-spelers lieten zich niet onbetuigd met een groot toernooi in NBA2K20. Wat ons betreft mogen ze daar na de crisis wel mee door blijven gaan.



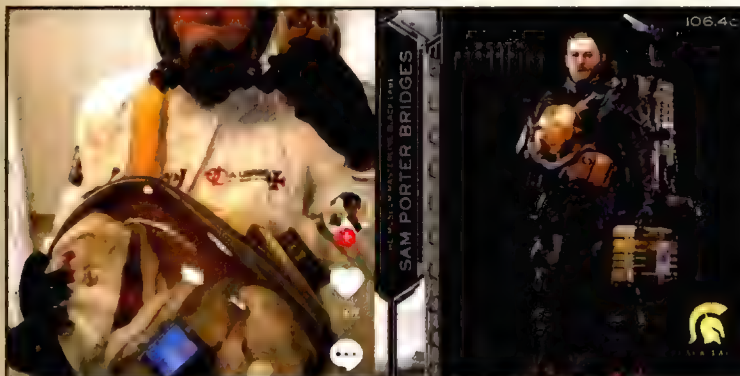


WORLD OF WARCRAFT VOORSPELT CORONAVIRUS

Vijftien jaar geleden waarde er na een update een heftig virus rond in World of Warcraft. Het virus zorgde ervoor dat jouw karakter, als hij of zij te dicht bij een geïnfecteerd karakter liep, al zijn stats kwijtraakte en dus volstrekt kansloos was in battles. Het virus, genaamd 'Corrupted Blood', wordt tijdens de huidige crisis door wetenschappers gebruikt om na te gaan hoe mensen reageren op het moeten afstand houden. We zeiden toch dat games leerzaam waren...

DEATH STRANDING BEATS CORONA

Een Chinese man was dermate geïnspireerd door Death Stranding dat hij een identieke pod als in de game maakte voor zijn baby.



BESTRIJD HET CORONAVIRUS MET JOUW PC-BAK



De wetenschap werkt momenteel 24 uur per dag aan geneesmiddelen en een vaccin tegen corona. En daar hebben ze rekenkracht van computers voor nodig. Nvidia riep daarop gamers op om de power van hun gaming PC 'af te staan' aan de onderzoekers. Wat tienduizenden gamers deden. Dan maar een potje Counter-Strike: GO minder.

RING-FIT ADVENTURES DE GOTY VAN 2020?

Het is natuurlijk een bullshit kop, maar Ring-Fit Adventures is momenteel wel een van de meest gewilde games op de aardbol. Mensen kunnen niet naar de sportschool en moeten dus wat. Omdat de voorraad snel op was en aanvulling vanuit de Chinese fabrieken was vertraagd, gingen de exemplaren die nog wel voorhanden waren voor het dubbele van de normale prijs van de hand. Is te hopen dat je er dan wel van afvalt...

NEW Ring Fit Adventure Nintendo Switch Standard Edition Fast Free Shipping
$289.98
Free Shipping
Free Returns
Thu Mar 26

Ring Fit Adventure - Standard Edition (Nintendo Switch 2019)
$269.99
Free Shipping
Only 1 left



TOILETPAPIER HAMSTEREN IN FALLOUT 76

Half Nederland heeft momenteel 1.090.355 rollen pleepapier in huis na de hamster-manie gedurende de eerste dagen van de lockdown. En de rest van de wereld deed mee. Ook in Fallout 76, waar gamers massaal, tegen betaling van 25.000 bierdoppen, virtueel toiletpapier insloegen. Fallout 76 is dus letterlijk en figuurlijk een schijtgame...

GAMES ALS ANTI-DEPRESSIVA

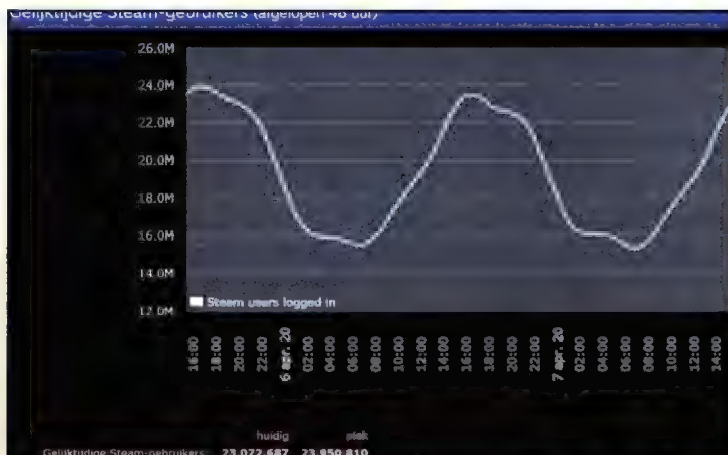
Veel mensen zijn, terecht, bang voor het coronavirus. Het is een onzichtbare vijand waar niemand grip op heeft. En thuis opgesloten zitten helpt ook niet voor mensen die depressief zijn. Wetenschappers en zelfs de World Health Organisation komen er steeds meer achter dat games een ideaal middel zijn om angsten weg te nemen. Een game eist je aandacht op omdat je anders dan een boek of film zelf alles moet doen. Damn, nog even en we worden als gamers modelburgers...

WE KIJKEN WAT AF

We spelen tijdens de coronacrisis meer games dan ooit. En in de tijd dat we niet gamen, kijken we er naar. YouTube rapporteerde een record van 500.000 miljoen bekeken gamevideo's per dag, een verdubbeling van het normale aantal. Ook Twitch boerde goed. De streamingservice verdubbelde z'n piek van aantal dagelijkse kijkers in de maand april met gemak; normaal rond de miljoen, nu boven de twee miljoen.

STEAM SCOORT RECORD OP RECORD

Wat ga je doen als je gedwongen thuis moet blijven? Dan zoek je vermaak. En laat gaming nu een perfecte manier zijn om alle zorgen even te vergeten. Steam merkt dat als geen ander; het PC-distributieplatform verbreekt bezoekersrecord na bezoekersrecord. Waar Steam op een normale, pre-corona-dag, tegen de tien miljoen bezoekers mocht verwelkomen, staat het record op het moment van schrijven op 24,5 miljoen per dag. En bijna elke week komt daar wel een miljoen extra bezoekers bij.



De geschiedenis van Platinum Games



Een historie van hoge reviewcijfers... en lage verkoopcijfers

Videogames zijn doorgaans twee dingen tegelijk: creatieve uitingen van ontwikkelaars en commerciële producten van bedrijven. Maar dat een geslaagde creatieve uiting niet automatisch leidt tot een geslaagd commercieel product, dát blijkt wel uit de geschiedenis van Platinum Games.

De geschiedenis van Platinum begint binnen de muren van Capcom, waar op 1 juli 2004 de semi-onafhankelijke Clover Studio wordt opgericht. Omdat het de bedoeling was dat deze studio nieuwe en originele franchises voor Capcom ging ontwikkelen, werden de grootste creatievelingen van het bedrijf in deze studio verzameld. Hieronder Hideki Kamiya en Shinji Mikami, die eerder al een leidende rol hadden bij de ontwikkeling van diverse Resident Evil- en Devil May Cry-games.

Gek genoeg richtte Clover zich in eerste instantie niet op nieuwe franchises, maar leverde de studio drie vervolgen voor het eerder door Kamiya bedachte Viewtiful Joe. Terwijl die sequels verschenen, werkte Kamiya met zijn team hard aan Okami, dat in 2006 verschijnt. Voor wie Okami niet kent: het is één van de weinige Zelda-achtige games die nét zo betoverend zijn als een échte Zelda-game, mede dankzij de unieke mogelijkheden om met een magisch penseel de prachtige, in klassiek-Japanse stijl getekende omgevingen te beïnvloeden. Okami werd door de vakpers razend enthousiast ontvangen met topscores en awards, maar al die lof resulteert helaas niet in goede verkopen: in de top 100 van bestverkopende games van 2006 komt Okami niet hoger dan de honderdste plaats. Gelukkig zou er in 2006 nog een tweede game van Clover Studio op de markt verschijnen.


Okami

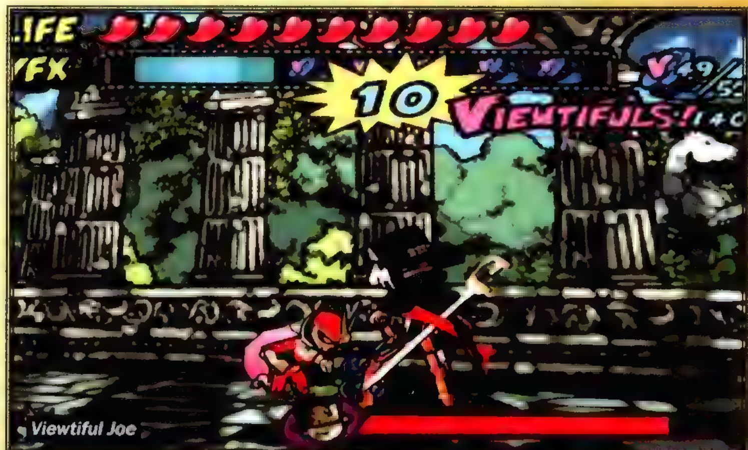
God Hand

Nadat het door Shinji Mikami bedachte Resident Evil in 1996 een dikke hit werd, gold Mikami als de belangrijkste en creatiefste geest binnen Capcom, een reputatie die hij later bestendigde met meesterwerken als Dino Crisis, Devil May Cry en Resident Evil 4. En dus waren de verwachtingen hooggespannen voor God Hand, de door Mikami bedachte en geregisseerde beat-'em-up die in september 2006 voor de PS2 verscheen.

Maar de ontvangst van die game was een stuk minder warm dan die van Okami, met cijfers die uiteenliepen van een 3/10 van IGN tot een 8,2/10 van CVG. Het was dan ook een behoorlijk maffe game, vol puberale humor, de mogelijkheid om meer dan 100 vechtacties toe te


Hideki Kamiya


Shinji Mikami



Viewtiful Joe




God Hand


MadWorld


Bayonetta

Infinite Space

wijzen aan de vier actieknoppen, én de optie om vijanden met een Bruce Lee-achtige Dragon Kick naar de ruimte te trappen.

Of God Hand nu een geslaagde of mislukte creatieve uiting was, daar wordt nog steeds over gediscussieerd. Feit is dat het als commercieel product geen potten brak, met verkoopcijfers die nog slechter waren dan die van Okami.

Het bestuur van Capcom was inmiddels wel klaar met de tegenvallende oogst van hun creatievelingen. Terwijl de dreiging dat Clover Studio door Capcom werd opgeheven groeide, kozen Hideki Kamiya, Atsushi Inaba, Shinji Mikami en andere Clover-ontwikkelaars eieren voor hun geld: ze namen eind 2006 ontslag om voor zichzelf te beginnen.

Uitgever gezocht

De voormalige Clover-leden richten een bedrijfje op, Seeds Inc., dat in oktober 2007 samenging met Odd Inc., een bedrijfje van hun vriend en voormalige collega Tatsuya Minami. Die was eerder al vertrokken bij Capcom omdat hij er genoeg van had steeds aan sequels te moeten werken. Door het samengaan van de twee bedrijfjes ontstond Platinum Games, een onafhankelijke studio die al snel méér voormalige Capcom-medewerkers en creatievelingen van andere studio's aantrok, waardoor in 2007 een ontwikkelteam van zo'n vijftig personen ontstond.

Omdat Platinum Games uiteraard niet meteen een game gereed had, en die vijftig mensen toch ook ergens van moesten leven, werd gezocht naar een uitgever die de ontwikkeling van Platinums eerste games wilde financieren. Die werd gevonden in Sega, dat in 2008 aankondigde dat het maar liefst vier games van Platinum zou uitbrengen. En zo geschiedde.

Flop na flop

Begin 2009 bracht Sega de eerste door Platinum gemaakte videogame op de markt: MadWorld, een beat 'em up die je met zwiepen van de Wii-afstandsbediening en Nunchuk moest besturen. Dat klinkt misschien als iets voor kinderen, maar het tegendeel was het geval: de game liet je met honkbalknuppels, speren en kettingzagen dood en verderf zaaien in grimmige zwart-wit-omgevingen die je soms nog nauwelijks kon zien door de rode wolken van opspattend bloed. Een vreemde game om uit te brengen op de Wii, een systeem dat in die tijd vooral in trek was bij kids en omaatjes die het virtueel bowlen hadden ontdekt. Ondanks lovende kritieken van de vakpers werd MadWorld dan ook een commerciële flop.

De tweede game van Platinum was Infinite Space: een zeer diepgaande science-fiction-RPG waarin spelers een eigen ruimteschip konden ontwerpen en besturen. Ondanks de behoorlijk positieve reviews werd ook deze game weer een commerciele flop.

Gelukkig verging het de volgende Platinum-game die Sega in 2009 zou uitbrengen wat beter.

Bescheiden hit

In oktober 2009 verscheen het door Hideki Kamiya geregisseerde Bayonetta, een action-adventure hack-&-slash-game waarin je een heks bestuurt met pistolen aan haar voeten en een kapsel dat in demonische wezens kan veranderen. De even brute als stijlvolle en vernieuwende actie werd hooggeprezen door de vakpers, al gold dat met name voor de Xbox 360-versie, aangezien Platinum niet genoeg tijd had (genomen) om de PS3-versie net zo goed te maken.

Voor het eerst vertaalden de hoge cijfers van critici zich ook naar commercieel succes; de game verkocht in een jaar tijd wereldwijd zo'n 1,35 miljoen exemplaren, waarmee je het een bescheiden hit zou kunnen noemen.

Een vergelijkbaar lot was weggelegd voor de volgende Platinum-game die Sega uitbracht. Het door Shinji Mikami geregisseerde Vanquish leverde even hectische »



Vanquish



weetje • weetje

Het logo van Platinum bestaat uit een P met daarboven een ster. Volgens de website van Platinum vertegenwoordigt deze ster de Poolster, die, volgens dezelfde website, "in de loop der geschiedenis als gids diende voor verkenners die nieuwe gebieden betraden."





Anarchy Reigns


The Wonderful 101


Metal Gear Rising: Revengeance


The Legend of Korra

» als stijlvolle en innovatieve shooter-actie, werd door reviewers de hemel in geprezen, en verkocht 'best aardig': zo'n 700.000 duizend exemplaren in het eerste jaar.
Na de release verliet Shinji Mikami om verder te gaan met zijn eigen studio, Tango Gameworks (die later The Evil Within zou uitbrengen).
Onder andere door de eerste twee Platinum-titels en de aardige verkopen van de twee die daarop volgden, durfde Sega het wel aan om de samenwerking met Platinum te verlengen voor een vierde titel. Dat werd het in 2013 uitgebrachte Anarchy Reigns, een vervolg op MadWorld dat redelijk positief werd ontvangen door de vakpers, maar commercieel compleet flopte. En daarmee was de samenwerking tussen Sega en Platinum wel voorbij.

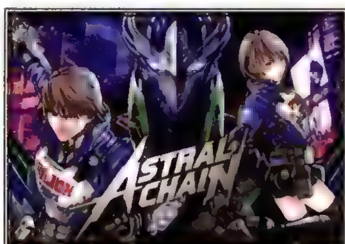
TOP 3 PLATINUM GAMES VOLGENS JURJEN

3. NIER: AUTOMATA
De eerste Nier had een geweldig verhaal en prachtige settings, alleen was de beat-'em-up-actie een beetje saai en suf. Dus was het een goed idee van Square Enix om het vervolg door de beat-'em-upmeesters van Platinum Games te laten maken.

2. ASTRAL CHAIN
Ook deze game heeft weer de geweldige beat-'em-up-actie die we van Platinum kennen. Maar dan uitgebreid met detectiveachtige secties en de handige trucs die je kunt uithalen met de Legions die via een ketting aan je personage zijn verbonden.

1. BAYONETTA 1 & 2
Vergeet Devil May Cry, vergeet God of War, wie wil genieten van de ultieme hack-&-slash-actie moet met deze heks aan de slag. Waarom twee delen op één positie? Nou ja, deel 1 legde de basis die door deel 2 werd geperfectioneerd.








TMNT: Mutants in Manhattan

Bedroevend slecht

In de jaren die volgden was het 'onafhankelijke' Platinum om voort te kunnen bestaan wel gedwongen om games voor andere partijen te maken.
Dat begon goed met Metal Gear Rising: Revengeance dat Platinum voor Konami maakte. De game scoorde hoge cijfers en overschreed al snel de grens van een miljoen verkochte exemplaren.
Daarna maakte Platinum op verzoek van Nintendo twee games voor de Wii U: The Wonderful 101 en Bayonetta 2. Beide games werden weer hoog beoordeeld, maar mede doordat er maar weinig exemplaren van de Wii U waren verkocht, waren de verkoopcijfers weer bedroevend slecht.
Je zou er gefrustreerd van raken, en misschien werden ze dat ook wel binnen Platinum, want de games die vervolgens verschenen (The Legend of Korra, Star Fox Zero en het voor Activision gemaakte dieptepunt TMNT: Mutants in Manhattan) waren ook als creatieve uitingen teleurstellend of, eigenlijk, gewoon slecht.
Nu Platinum óók slechte reviewscores begon te verzamelen, en de verkoopcijfers slechter dan ooit waren, leek er weinig reden meer om de studio nog in leven te houden.


Scalebound


Nier: Automata


Astral Chain


Babylon's Fall

En dan was er nog het drama dat Scalebound heet…

Bijna de doodsteek

Toen Hideki Kamiya in 2013 aan de ontwikkeling van Scalebound begon, had hij iets anders en groters voor ogen dan alles wat Platinum tot dan toe had gemaakt. Geen stijlvolle beat-'em-up dus, maar een action-RPG die de speler op de rug van zijn of haar eigen draak door de gigantische fantasy-wereld Draconis zou laten vliegen. De game werd gefinancierd door Microsoft en zou in 2015 verschijnen voor de Xbox One en PC. Toen het Platinum, na verschillende vertragingen, echter niet lukte er de game van te maken die zowel Platinum als Microsoft voor ogen had, werd de ontwikkeling begin 2017 stopgezet.
Dat hád de doodsteek voor Platinum kunnen worden, ware het niet dat de studio ondertussen ook nog aan een andere game had gewerkt, die op het punt stond uit te komen.
In februari 2017 verscheen het in samenwerking met Square Enix ontwikkelde Nier: Automata, een game die werd verwelkomd met hoge reviewcijfers en… uitstekende verkoopcijfers, die inmiddels wereldwijd zijn opgelopen tot 4,5 miljoen verkochte exemplaren.


weetje • weetje

In elke game van Platinum zit ergens een kever verstopt. Volgens Platinum kunnen de spelers die deze kevers vinden rekenen op eeuwig geluk.

Eindelijk had Platinum een game gemaakt die tegelijk als creatieve uiting van de ontwikkelaars en als commercieel product buitengewoon succesvol was.

Genieten

Met de succesvolle release van Nier: Automata had Platinum plots weer genoeg geld om vooruit te kunnen, en was hun reputatie als leverancier van unieke, stijlvolle actiegames weer glanzend opgepoetst. Die reputatie werd in augustus 2019 bestendigd met de release van het fenomenale Astral Chain voor de Switch, dat met 87/100 op Metacritic weer ouderwets hoog scoorde, en met een dik miljoen verkochte exemplaren ook als commercieel product geslaagd mocht heten.
Het lijkt erop dat ze bij Platinum, waar inmiddels zo'n 200 mensen werken, nu eindelijk mogen genieten van de successen die ze al zo lang verdienen. Maar natuurlijk zijn Kamiya, Inaba en de andere eigenzinnige creatievelingen van Platinum niet van plan nu op hun lauweren te gaan rusten.

Games als kinderen

Op 19 mei 2020 zal Platinum het eerder op de Wii U geflopte The Wonderful 101 in geremasterde vorm uitbrengen voor de Switch, PS4 en PC, wat aanduidt dat ze op een of andere manier de rechten van die game van Nintendo hebben gekocht of teruggekregen (ik vermoed dat laatste). De Kickstarter-actie die Platinum vorig jaar had opgezet om de interesse in dit unieke actiespel te peilen was al een groot succes, wat hopelijk betekent dat Wonderful 101 dit jaar dan ook eindelijk de verkoopcijfers scoort die het verdient.
Ondertussen werkt Platinum voor Nintendo aan Bayonetta 3, voor Square Enix aan Babylon's Fall, heeft het in Tokio een nieuw kantoor geopend dat zich gaat toespitsen op een 'games-as-service-model' én heeft Platinum met Project G.G. nu eindelijk een geheel eigen game in ontwikkeling. Op de website van Platinum legt director Hideki Kamiya uit hoe belangrijk dat voor hem is:

"Als maker is het moeilijk om mijn games niet als mijn kinderen te beschouwen. Het kost tenslotte veel hard werk om ze groot te brengen, en ook veel liefde. Maar als ze eenmaal klaar zijn, heb ik er niets meer over te zeggen. Dus hoe vaak mensen me ook zeggen: 'Je zou een vervolg op deze game moeten maken' of 'Ik zou het graag op die console willen zien', ik kan er niets mee. Dat brengt ons bij Project G.G. (wat trouwens slechts een werktitel is). Project G.G. is anders. In tegenstelling tot alle games die we tot nu toe hebben gemaakt, wordt het een 100% Platinum Games-titel. Over alles, van de setting en personages, tot de vormgeving en het verhaal van de game, en hoe de game wordt gepromoot, heeft Platinum Games de volledige controle."

Na zestien jaar van zwoegen, teleurstellingen verbijten en het werken aan al die geweldige games die Platinum voor andere partijen maakte, is het Kamiya en zijn mensen gegund. ✖


Project G.G.

WHAT'S THE TEA?

ALOY IS DE TOFSTE PROTAGONIST VAN DEZE GENERATIE

Met de volgende generatie consoles in aantocht, blikken Laura en Alie nog even terug op Horizon Zero Dawn. Of nou ja, eigenlijk richten ze zich op Aloy. Deze nieuwsgierige chick met een voorliefde voor tech is volgens het powerduo namelijk de tofste protagonist van deze generatie!



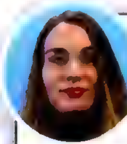
Nu de PS5 en Xbox Series X eraan komen, wilde ik graag nog even met je terugblikken op een van mijn favoriete games van de vorige generatie: Horizon Zero Dawn. En dan in het bijzonder op de geweldige hoofdpersoon Aloy. Wat mij betreft zelfs de tofste protagonist van deze generatie!



Als ik terugdenk aan wat ik het meest heb gespeeld en welke iconische personages er zijn opgestaan, dan kom ik ook uit op Aloy. Ze heeft iedereen weggeblazen met haar bijzondere verhaal en die bizarre wereld waarin ze leeft.



Klopt! Aloy is onderdeel van een stam, waarin vrouwen het voor het zeggen hebben. En waarin moederschap heilig is. Dan is het extra pijnlijk om niet eens te weten wie je moeder is. Maar is het vooral die achtergrond die Aloy iconisch maakt? Of heeft het ook te maken met haar persoonlijkheid?



Hoewel ik de achtergrond zeker interessant vind, is het vooral haar karakter. Nu heb je dat ook enigszins zelf in de hand door keuzes te maken. Je kiest er zelf voor om Aloy naar haar hoofd of naar haar hart te laten luisteren. Of gewoon keihard te gaan knokken, natuurlijk. Maar er is meer: haar gezicht spreekt vaak boekdelen. Ze is geen agressieve, emotieloze robot. Iets wat voor veel andere personages helaas wel geldt...



Aloy is inderdaad erg gelaagd. Waar ik als eerste aan moet denken, is dat Aloy avontuurlijk en nieuwsgierig is. Ze wil in eerste instantie vooral achterhalen wat er met haar moeder is gebeurd. Gaandeweg wordt het doel echter breder: achterhalen waarom machines de dienst uitmaken. Wat ik ook tof vind, is dat Aloy – in tegenstelling tot de rest van haar stam – van tech houdt. Ze ziet het als een manier om haar doel te bereiken.



Ja, Aloy is een echte techvrouw. Ik hou altijd wel van vooruitstrevende types. Veel te veel mensen blijven in het oude hangen. Dat is sowieso wat deze game zo tof maakt: het contrast tussen het oude en het hypermoderne. Ze is wat dat betreft de perfecte protagonist in deze game. Maar iemand moet je ook wel aanspreken omdat je iets herkent of ergens naar opkijkt. Zie je overeenkomsten met je eigen persoonlijkheid?



Iets wat ik zeker heb - en een mooie eigenschap vind - is empathie. Dat zie ik ook bij Aloy terug. Ze helpt anderen in nood en lapt daarbij wetten die ze als onrechtvaardig beschouwt aan haar laars. Herken jij ook een beetje van jezelf in Aloy?



Ah, dat herken ik zeker bij je. Ik denk dat ik de eigenschap deel dat ik mijn mond opentrek als niemand anders iets zegt. Zoals Aloy mensen erop wijst dat er een hele wereld achter hun landsgrenzen ligt. Ik probeer de laatste tijd ook wat vaker hardop te zeggen wat ik denk. Je maakt er niet altijd vrienden mee, maar je hoofd is wel opgeruimd. En daardoor ben ik veel makkelijker die mechanische vijand, oftewel mijn mailbox, weer de baas!





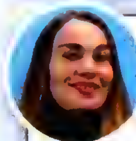
Wat goed! Ik vind dat ook zeker een Aloy-ding om te doen. Ze is gelukkig lekker direct. Ik vind dat overigens wel extra bijzonder voor een vrouwelijke protagonist. Het ligt ver af van de "gewenste" eigenschappen die vrouwen meestal toebedeeld krijgen.



Ik vroeg me trouwens net af of je eigenlijk een nummer 2 hebt wat betreft tofste gamepersonages van deze generatie?



Poeh, als ik het bij echt originele personages moet houden, is dat best lastig. Ik wilde namelijk Nathan Drake zeggen, maar zijn eerste verschijning stamt alweer uit 2007. Heb jij wel een duidelijke nummer 2?



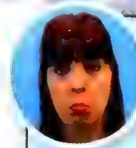
Ach, Nathan is ook voor deze generatie belangrijk geweest. Hoewel ik volgens een persoonlijkheidstest meer gemeen blijk te hebben met Geralt of Rivia, kies ik voor Kratos. Hij heeft in de nieuwe God of War weer een heel andere kant van zichzelf laten zien. Hij is ook goed herkenbaar, met zijn bleke huid en rode tattoo. En hoe tof is het dat hij van Griekse mythologie naar Noordse is gegaan?



Hahah, echt? Je moet me straks maar even vertellen welke test dat is! En shame on me, maar ik moet de nieuwe God of War nog spelen... Overigens wel grappig dat we allebei voor een man kiezen. Bewijst dat maar weer dat aansprekend geschreven vrouwen in de minderheid zijn?



Ik weet in ieder geval nog goed dat mensen 'bang' waren dat Aloy een soort topje van de ijsberg was. Dat we van elke ontwikkelaar een game met een vrouw in de hoofdrol mochten verwachten. Ik heb echter nog weinig van dat soort games gezien. Dat hoeft ook niet per se, maar af en toe zou het best leuk zijn. Het is namelijk nog lucratief ook: Guerrilla Games verkocht meer dan 10 miljoen stuks van Horizon Zero Dawn! Maar goed, wie weet wat die nieuwe generatie consoles zal brengen.



Je hebt gelijk! Genoeg gemijmerd; tijd om naar de volgende generatie consoles te kijken. Ik hoop in ieder geval dat we ons mogen verheugen op nog veel meer originele personages. Dat hoeven inderdaad niet eens vrouwen te zijn... Alhoewel Horizon Zero Dawn 2 van die PS5 natuurlijk wel een insta-buy zou maken! ✖

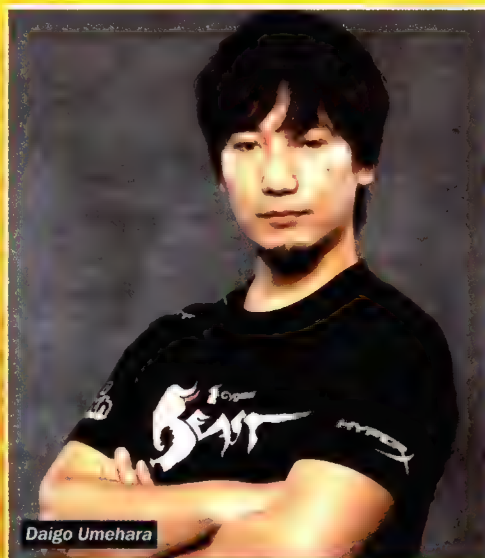
HIER DENK IK NOG VAAK AAN

EVO Moment 37, HET BESTE ESPORTS-MOMENT ALLER TIJDEN



Stop met lezen en ga eerst even naar YouTube. Typ in de zoekbalk de woorden 'EVO Moment 37 HD' en bekijk het allereerste filmpje. Kom een dikke minuut later terug naar dit artikel – ongetwijfeld met het kippenvel nog op je armen – zodat ik je kan uitleggen wat je zojuist heb aanschouwd.

Sta me toe om de klok even terug te spoelen naar zo'n zestien jaar geleden, naar de 2004-editie van EVO, het belangrijkste esports-evenement voor vechtgames. Daar nam de Amerikaanse Justin Wong het op tegen de Japanse Daigo Umehara, in Street Fighter III: 3rd Strike. Die game is trouwens, volgens velen, nog altijd het competitieve hoogtepunt van de franchise. Waarom? Omdat het de mechanisch diepgaandste en meest tactische Street Fighter-game ooit gemaakt is. Waar Street Fighter II voornamelijk om agressie draaide en Street Fighter Alpha om ellenlange combo's, speelde Street Fighter III ietsjes langzamer en defensiever weg. Potjes duurden langer, zodat je meer tijd had om je tegenstander te analyseren, en er was veel meer sprake van wat we nu kennen als de karakteristieke 'vechtgame-driehoek': de steen-papier-schaar-verhoudingen tussen aanvallen, verdedigen en werpen. Wat dat betreft is 3rd Strike misschien wel de best gebalanceerde 2D-vechtgame ooit gemaakt.



Daigo Umehara

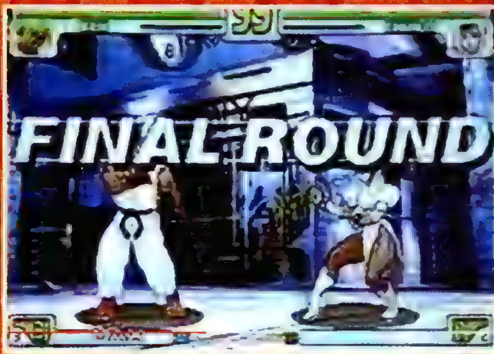
PAREREN

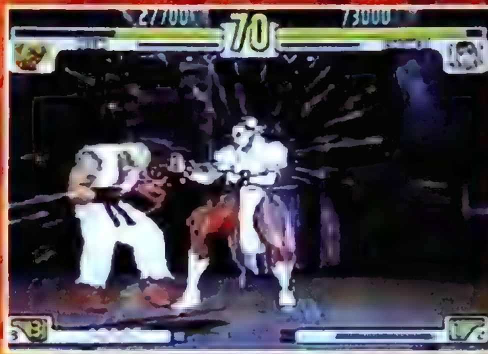
Er is echter nóg een belangrijke reden waarom Third Strike met kop en schouders boven z'n genregenoten uitsteekt: de 'parry'. In SFIII kun je aanvallen op twee manieren tegenhouden: door te blocken... en door te pareren. Aanvallen blocken (de stick naar achteren drukken) is iets wat vanaf moment één in Street Fighter zat, maar het nadeel ervan is dat je er zogenaamde 'chip damage' mee kunt incasseren: minuscule hoeveelheden schade (dit voorkomt dat wedstrijdjes saaie, lange bezigheden worden waarbij iedereen blijft blocken en niemand durft aan te vallen). En daarmee komen we bij de parry. Een parry is in feite hetzelfde als een block, maar met enkele sterke voordelen, waarvan de belangrijkste is: je incasseert géén chip damage. Het maakt dus niet uit of je tegenstander je kietelt of bombardeert met genoeg energiestralen om een dorp mee te doen smelten: zolang je de aanval pareert, zal je er niks van voelen. Geweldig! Toch?

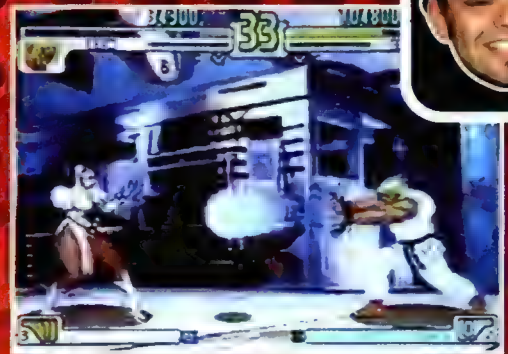


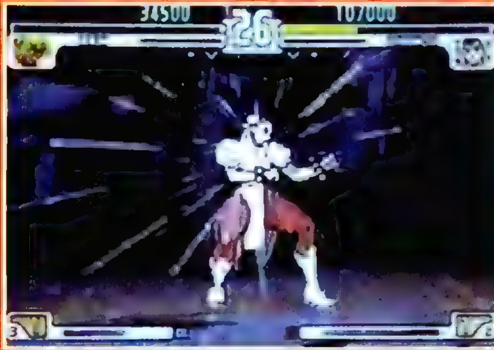
Justin Wong

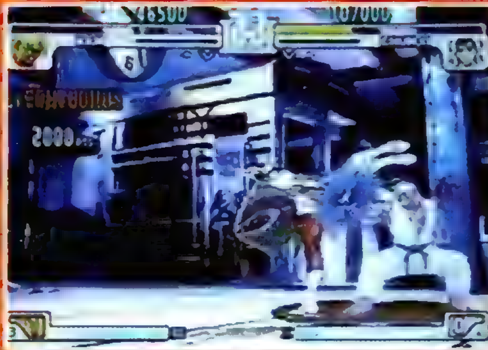


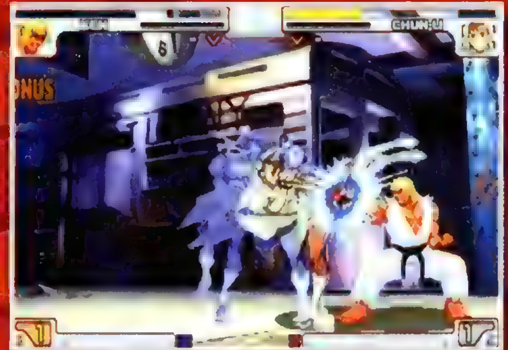


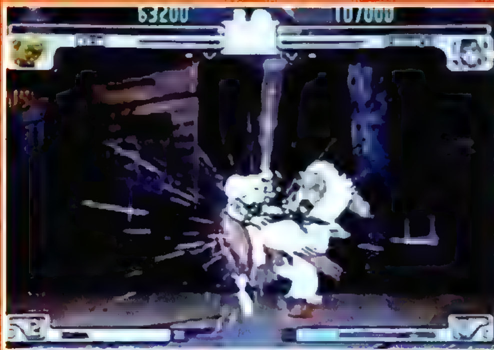


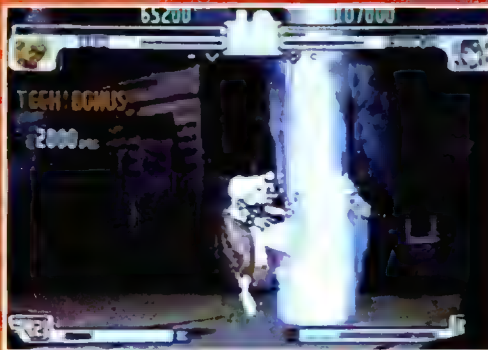














CYBORG

Nou, pareren heeft ook een gigantisch nadeel: het is extréém moeilijk om uit te voeren. Om te pareren moet je namelijk niet naar achteren drukken (wat veilig is en geen specifieke timing vereist) maar naar vóren drukken, vlak voordat de aanval je raakt. De timing daarvan? Die is... 10 frames. Gezien 3rd Strike op 60 frames per seconde draait, heb je dus 1/6e seconde de tijd om een succesvolle parry te doen. Samengevat: om goed te pareren moet je eigenlijk het reactievermogen hebben van een doorgesnoven cyborg, en dat is zonder de spanning, stress en adrenaline mee te tellen die bij een gemiddelde competitieve match komt kijken.

ONMOGELIJK

Terug naar de match: Justin heeft met zijn Chun-Li een fikse voorsprong weten te behalen op de Ken van Daigo, door middel van z'n zogenaamde turtle-stijl. 'Turtlen' is een extreem defensieve speelstijl, waarbij je de tegenstander uitput met projectielen en veilige, snelle 'pokes'. Een volledig legitieme speelstijl, vooral in het defensievere 3rd Strike, maar ook een die erg saai is om naar te kijken. Hoe dan ook, Justin lag aan kop én hij had een volle supermeter. En Daigo? Die had nog maar enkele pixels health over. De match leek dus voorbij; een superaanval van Chun-Li zou immers zoveel chip damage doen dat Ken het zelfs blockend niet zou kunnen overleven. En dus besloot Daigo maar om effe het onmogelijke te doen: hij paréérde de superaanval van Chun-Li. De gehéle superaanval. Alle veertien (!) onderdelen van die superaanval. En ik wil je er meteen even vriendelijk aan herinneren dat één parry uitvoeren al hels is vanwege de nauwe timing, laat staan veertien achter elkaar. Tijdens een competitieve match. Met duizenden dollars in het achterhoofd. Terwijl je er eigenlijk al zo goed als uit ligt.

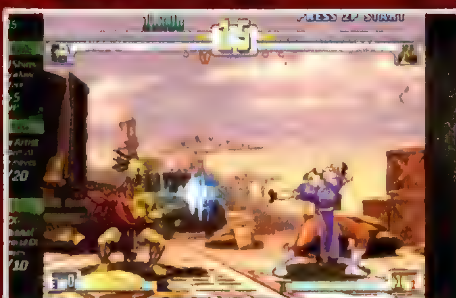
HYPE

Wat Daigo deed was dus niet simpelweg indrukwekkend, het was bovenménselijk. Die man zag de Matrix. Hij anticipeerde de executie van Justin z'n superaanval met de juistheid van een fractie van een seconde, pareerde vervolgens alle klappen van die aanval als een eindbaas – inclusief zelfs een parry in de fucking *lúcht* – en maakte ten slotte deze comeback der comebacks af door zijn eigen superaanval in te zetten en Justin naar huis te sturen. Waarop heel EVO 2004, begrijpelijk, uit pure, onvervalste hype op orgastische wijze begon te juichen alsof de messias zojuist uit de hemel was neergedaald. Kippen-vel. EVO Moment #37 is zo legendarisch dat het volgens velen beschouwd mag worden als één van de beste momenten in álle sport, en dus niet alleen esports, en daar ben ik het volledig mee eens. Daarom denk ik hier nog heel vaak aan! ✖

KUN JIJ DE 'DAIGO PARRY' OOK DOEN?

EVO Moment #37, tegenwoordig ook wel de 'Daigo Parry' genoemd, is zo'n populair onderdeel van gamercultuur dat er in veel andere media naar verwezen wordt. Zo is het onder andere geparodieerd in de anime Acchi Kocchi. Helemaal tof is hoe het onderdeel geworden is van Street Fighter zélf! De 2011-heruitgave van 3rd Strike voor de PlayStation 3 en Xbox 360, genaamd Street Fighter III: 3rd Strike Online Edition, bevat namelijk een heleboel extra 'challenges', waaronder ook een paar uitdagende parry challenges. De laatste (en uiteraard moeilijkste) daarvan, is het volledig pareren van Chun-Li's super aanval. Een mooi eerbetoon aan Daigo Umehara!



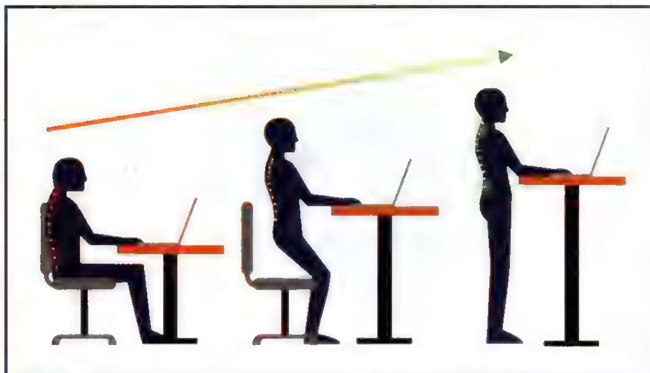


TIPS VAN EEN FITBOY

GAMEN ZONDER JE LICHAAM TE SLOPEN

Gamen is hartstikke leuk. Maar als je heel eerlijk tegen jezelf bent, weet je dat het niet altijd even gezond is. Jacco geeft tips over hoe je kunt gamen zónder je lichaam compleet te slopen, zodat je over vijftig jaar nog vrolijk door kan gamen.

"Zitten is het nieuwe roken", wordt weleens gezegd. Hoewel je met zitten geen andere mensen schaadt en met roken wel – Wouter noemt sigaretten terecht 'kankerstokjes' – kan gamen best slecht voor je zijn. Tenzij je natuurlijk een beetje op jezelf, en vooral op je lichaam let. Dit zijn een aantal vrijblijvende en niet verplichte tips om ervoor te zorgen dat gamen leuk blijft en op de lange termijn geen probleem voor je wordt.



Niet de hele tijd op je gat zitten

Niet de hele tijd op je gat zitten is een simpele tip, maar best wel belangrijk. Ga maar even na: op school, studie of werk is de kans groot dat je vrijwel de hele dag zit en achter een scherm zit. Eenmaal thuisgekomen exact hetzelfde doen is dan eigenlijk niet zo'n goed idee. Hoewel gamen goed is voor allerlei cognitieve skills, zijn je hersenen niet de enige die in beweging moeten blijven.

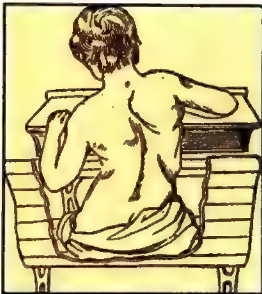
Hoe doe je dat dan? Een simpele oplossing is om elk half uur even op te staan, of dat in elk geval te proberen. Veel smartwatches hebben bijvoorbeeld een gezondheidsapp die je tussen alle onnodige notificaties door vertelt dat het tijd wordt om op te staan, maar je kunt natuurlijk ook gewoon zelf af en toe een rondje lopen. Een andere manier is om simpelweg staand te gamen. Dat klinkt gek – en misschien ben ik dat ook een beetje – maar naast werken game ik regelmatig staand omdat m'n tv hoog genoeg hangt. Staand gamen is even wennen, maar als je eenmaal in een game bent gezogen merk je er eigenlijk niks meer van. Probeer het eens!





LET OP JE HOUDING, SOLDAAT!

Of je nu zit, staat, fietst, zwemt of masturbeert: je houding is heel belangrijk. Zeker wanneer je ontspant is het verleidelijk om langdurig als een pudding in elkaar te zakken, met alle gevolgen van dien. Zorg daarom dat je een beetje op je houding let tijdens het gamen. Het mooie en tegelijkertijd vervelende aan het menselijk lichaam is dat het hele bovenlichaam is verbonden aan je ruggengraat. Dat betekent bijvoorbeeld dat wanneer je nek naar voren gaat staan vanwege het naar beneden kijken – een zogenaamde 'nerd neck' – je rug en bekken daarvoor gaan compenseren. Let op de volgende punten om dat te voorkomen:



SCHOUDERS

Iedereen die überhaupt weleens een game heeft gespeeld weet dat je schouders behoorlijk... onder spanning kunnen komen te staan. Wat ook vaak gebeurt bij het voorover bukken en op de knoppen rammen is dat schouders naar voren komen, waardoor je er bij zit als een soort kniftige Gollum. Hoe voorkom je deze problemen? Door simpelweg je schouders naar achteren en je borst naar voren te brengen. Rol ze als het ware in een halve cirkel naar achteren en laat ze daar rusten.





NEK

Veel van ons buigen iets te veel voorover, waardoor je hoofd zodoende ook naar voren gaat hangen en je nekwervels te veel belast worden. Om zeker te weten dat je nek rechtstaat duw je met twee vingers je kin naar achter, waardoor je eruitziet als een verbaasde schildpad. Zie verderop (bij de kop 'Doe correctieve oefeningen') hoe je dat doet.

RUG EN BEKKEN

Je rug moet recht zijn, punt. Bovenstaande zaken helpen daarbij, maar er is meer waarop je moet letten. Met name de stand van je bekken is belangrijk, want deze wil nog weleens naar voren kantelen, waardoor je anus langzaam naar de sterren draait. Zit daarom rechtop en span je buik minimaal aan om ook de onderkant recht houden.

DE ULTIEME SET-UP

Met de ultieme set-up hebben wij gamers het vaak over de grootste game-PC's met epilepsie-opwekkende knipperlichtjes en twee meter brede schermen – zelf heb ik een Tower of Power met m'n PS4 Pro, Xbox One X en Switch op elkaar gestapeld –, maar dat betekent niet dat het ergonomisch is. Het is daarom de moeite waard om te checken of je set-up niet je houding verpest. Let hierop:

SCHERM

Zorg dat je scherm op ooghoogte hangt, zodat je rechtuit kunt kijken en niet naar beneden. Verstelbare monitoren en tv's zijn daarom top. Houd daarnaast een armlengte afstand tussen je scherm en je gezicht, dan zit je niet te dichtbij.





TAFEL EN STOEL

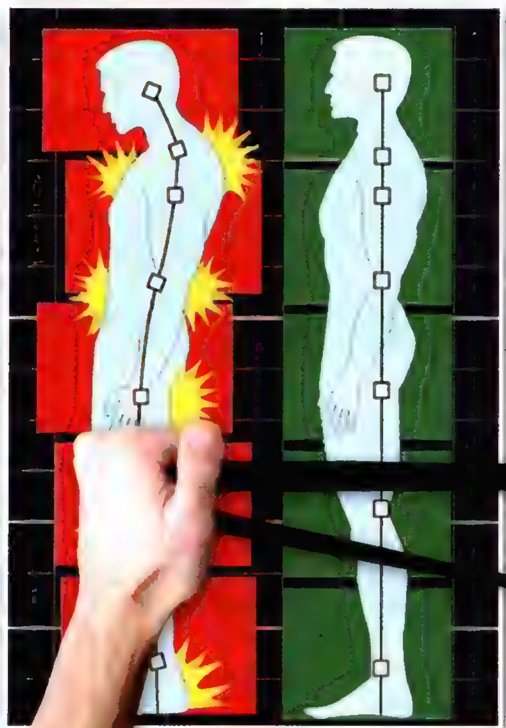
Je stoel moet een goede, verende steun in de rug geven en uiteraard recht zijn. Niet kaarsrecht maar licht naar achteren gebogen. Ook moet de stoel zo hoog zijn dat je benen in een rechte hoek zijn gebogen en je voeten plat op de grond staan. Bungelen je voeten boven de grond? Maak dan een steuntje van al die oude Fifa-games ofzo. Mocht je aan een tafel gamen, zorg dan dat je armen in een rechte hoek erop kunnen rusten.

MUIS EN TOETSENBORD

Voor PC-gamers is het vooral belangrijk om je polsen niet te buigen als je een muis en toetsenbord gebruikt. Zorg dus dat je toetsenbord platligt en je muis op een hoge sensitivity staat, zodat je niet steeds je hand op hoeft te tillen. Maar goed, dat laatste is vaak al het geval. Hoe win je anders een potje Call of Duty: Warzone? »

DOE CORRECTIEVE OEFENINGEN

Al het bovenstaande klinkt als veel werk, maar ik heb de ultieme cheat code voor je: correctieve oefeningen. Dit zijn oefeningen die je een paar keer per dag kunt doen waardoor je vanzelf in de juiste houding komt en je je gewoon kunt richten op de games. Ik ben geen fysiotherapeut of personal trainer, dus dit is geen op maat gemaakte set oefeningen, maar hiervan weet ik dat het werkt.



VERBAASDE SCHILDPAD

Deze oefening heeft niet echt een naam, dus noem ik het maar de verbaasde schildpad. Het fijne van deze is dat je hem overal kunt doen, zelfs als je gamet. In feite breng je je kin naar achteren in de juiste houding, zoals uitgelegd, maar dan zonder de twee vingers. Het is de bedoeling dat je je nekspieren aan de voorkant voelt. Je kunt dit in herhalingen doen of even vasthouden, rechtop of – voor gevorderden – liggend aan het uiteinde van een bank. Doe drie keer per dag tien herhalingen, en je merkt gegarandeerd verschil.



FACE-PULL

Sommige gasten in mijn gym hebben aan de voorzijde de schouders van Kratos, maar lijken aan de achterzijde meer op Atreus. Dat komt omdat ze geen face-pulls doen, een uitstekende oefening om je schouders sterker en rechter te krijgen. Hang een touw aan een gewicht of een elastiek op gezichtshoogte en trek deze naar je gezicht met twee handen. Houd je duimen naar achteren, leid met je handen (niet je ellenbogen) en trek je armen tot ze parallel zijn aan je lichaam. Doe vier sets met zoveel mogelijk herhalingen en feel the burn.

PLANKEN

Hoe sterker je core, hoe eenvoudiger het voor je is om een rechte rug te houden. De plank is een uitstekende oefening om dat te bewerkstelligen, omdat je zowel je billen als je buik traint. Zorg daarom wel dat je beide aanspant en daadwerkelijk een plank vormt, geen brug. Kun je het één minuut volhouden? Mooi, ga dan op zoek naar variaties, zoals een arm en been uitstrekken.

ÜBERHAUPT SPORTEN

Überhaupt is sporten heel belangrijk om gezond te blijven, zeker als je regelmatig zit te gamen. Het zorgt ervoor dat je de nodige calorieën verbrandt, het geeft je energie en zoals gezegd helpt het ook nog eens bij je houding. Je kunt zelfs kiezen voor een wat actievere game, zoals Beat Saber of Ring Fit Adventure, die oprecht pittig zijn. Wat je doet maakt eigenlijk niet zoveel uit, als je er maar plezier in hebt. Compenseer dus de momenten dat je niet beweegt tijdens het gamen met sporten, en het komt allemaal wel goed.





GUN JEZELF SLAAP

Deze is misschien wel het lastigst voor de meesten, maar het is op de lange termijn een slecht plan om slaap op te offeren voor gametijd. Natuurlijk, ik knal binnenkort ook wel 's nachts door in The Last of Us: Part 2, maar op den duur ga je eraan onderdoor als je daar een gewoonte van maakt. Plan daarom je gametijd, reken desnoods uit hoeveel dagen je nodig hebt om een game uit te spelen, en houd je daar aan.

Een andere tip is om rekening te houden met het oogverblindende licht dat tegenwoordig uit tv's en monitoren komt. Je hoeft niet per se zo'n gele pornobril op te zetten – hoewel Dr. Disrespect er ook mee wegkomt – maar je kunt wel het blauwlichtfilter van je tv of PC aanzetten en wat meer afstand nemen van het scherm. Dat zorgt ervoor dat je veel rustiger slaapt en de volgende dag weer helder bent.





EET GEWOON GOED

Ik haat de term 'snack gezond', want niemand doet het. Eet gewoon een beetje fatsoenlijke, gevarieerde maaltijden met genoeg vezels en eiwitten, en je hebt helemaal geen zin in chips tijdens het gamen. Je kunt natuurlijk wel snacken tijdens het gamen, maar let dan wel een beetje op het aantal calorieën als je niet nog een extra onderkin wilt. Speel de game, eet je maaltijden op een ander moment en, please, drink ook water en niet alleen liters koffie en frisdrank.



HEB PLEZIER

Het is een groot cliché, maar uiteindelijk moet gamen ook gewoon een vorm van ontspanning en leuk zijn. Verlies jezelf in een fantastisch verhaal, ga op ontdekkingstocht in een grote wereld en haal het uiterste uit jezelf tegen anderen. Gamen hoeft geen probleem te zijn, als je maar een beetje op jezelf let. ✖

FUCKING FANFIC, Y'ALL

GA NIET NAAR BUITEN...

Ik ben me er volledig van bewust, in deze tijden van extreme onzekerheid, dat naar buiten gaan een van de minst verstandige dingen is die je kan doen. Maar goed, een mens moet eten, niet waar? En het is toch een 'dog eat dog' wereld momenteel, dus als ik opgegeten word terwijl ik op zoek ga naar voedsel, dan is dat best poëtisch. Alle zwartgallige humor terzijde; ik schijt serieus in mijn broek om het huis te verlaten. De geluiden die van buiten komen zijn namelijk niets minder dan bloedstollend, ik heb er geen ander woord voor. Als het alleen sirenes waren geweest, dan had ik nog het idee gehad dat er iets van civilisatie over is in de wereld, maar nee, ambulances en politiewagens zijn steeds minder vaak te horen. Het zijn nu vooral ijselijke gillen, monsterlijk geschreeuw en vreemdsoortige klanken waar ik niet genoeg fantasie voor heb om te bedenken wat het kan zijn. Het klinkt als een andere planeet daar, en dat is het ook bijna...

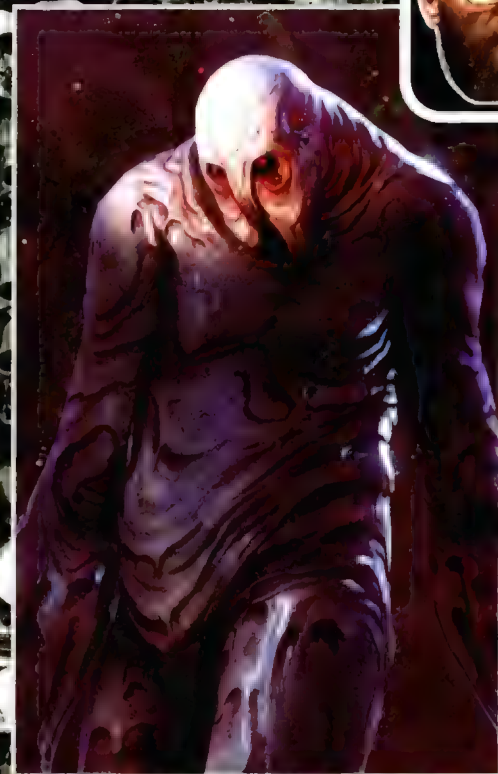
Maar goed, ik heb alle moed verzameld, ben over de drempel gestapt en op weg gegaan naar de supermarkt. Het klinkt als een achterlijke bestemming, maar ik kan me vaag herinneren dat dat de plek is waar mensen ooit heen ging voor voedingsmiddelen. Gelukkig is de dichtstbijzijnde Appie nog open en het enige dat op de weg ernaar toe gebeurt is dat ik af en toe opgeschrikt word door kreten die onmogelijk van menselijke kelen afkomstig kunnen zijn. In de winkel is de sfeer ook niet enorm fijn; de kassière kijkt angstig naar me op als ik binnenstap en verder is er alleen een volledig in zwart gehulde man aanwezig, en een nogal verdwaasd voor zich uitstarende vrouw. Ik ben redelijk gevoelig voor emoties van andere mensen en merk onmiddellijk dat men hier nogal... gespannen is, om het maar voorzichtig te stellen. Ik begin langzaam en een beetje ongemakkelijk m'n boodschappen te verzamelen van de grotendeels lege schappen. Simpele dingen zoals rijst, granen en natúúrlijk toiletpapier, hoewel daar nog maar erg weinig van is.

Terwijl ik overweeg of mijn billen de komende tijd naar jasmijn gaan ruiken, hoor ik wat gerommel voorin de winkel, ergens bij de kassa. Als ik opkijk, zie ik iets waar m'n haren in m'n nek van overeind gaan staan: er beweegt iets langs de









schappen, maar ook alweer niet. Het is een soort schim, een vage beweging van de lucht, zoals de trillingen die je wel eens ziet op een hete dag. Als ik knijp met mijn ogen om te zien wat amper te onderscheiden valt, verschijnt er plotseling een glimmende gedaante achter de verdwaasde vrouw verderop in de supermarkt. In een flits zie ik een mes dat zich in de schouder van de vrouw boort en ik voel m'n hart een paar slagen overslaan. Ik maak mezelf klaar voor bloed, veel spuitend bloed, maar wat er eigenlijk gebeurt is een stuk afschuwelijker. De vrouw ondergaat namelijk een transformatie waar mijn maag zich van omdraait en ik duizelig van word. Haar hele lichaam, inclusief kleren, smelt namelijk weg, veranderend in een bruine, walgelijke substantie dat eerst ineen zakt als een grote hoop stront, alvorens het langzamerhand weer menselijke vormen aanneemt. De stank is afschuwelijk en bereikt mijn neusgaten veel te snel vanaf zo'n grote afstand, terwijl ik met open mond sta te staren naar het afschuwwekkende schouwspel. Als ik mijn duizeligheid enigszins te boven kom, zie ik een man in een glimmend blauw, high-tech uitziend pantserpak tegenover een moddermonster van twee meter hoog staan. Mijn brein heeft moeite het allemaal te verwerken, maar ik kan er niets anders van maken dan dat. Is het gek dat blinde paniek het gevolg is?

Wat ik vervolgens doe is volledig op instinct reageren... denk ik. In ieder geval komen er weinig bewuste gedachten bij aan te pas. Ik ren naar buiten, een willekeurige kant op, harder dan ik dacht dat ik kón rennen. Ik registreer amper dat ik een stuk braakliggend terrein naast de supermarkt, waarvan de zinloosheid me altijd heeft dwars gezeten, op sprint, iets dat ik waarschijnlijk met volle verstand nooit had gedaan. Er zitten namelijk enorm veel gaten in dit doelloze stuk grasveld. Het duurt dan ook niet lang voordat ik met een voet in de grond blijf haken, struikel en met m'n gezicht in het vochtige gras beland. Mijn woede over mijn eigen stupiditeit haalt me even bij zinnen, maar het duurt niet lang of ik lijk weer helemaal opnieuw





» mijn verstand te verliezen. Want als ik opkijk breekt de grond voor me op verschillende plekken open, waarna ik tot de ontstellende ontdekking kom dat er drie insectachtige monsters zich een weg naar boven graven. De wezens hebben een afzichtelijke kop die bijna volledig gedomineerd wordt door kaken die me doen denken aan die van een bidsprinkhaan. Hun kleine, dode ogen staren dreigend naar een punt achter me. De poten, het exoskelet, de klauwen en de schrikbarende snelheid van deze monsters; alles doet me denken aan insecten, met als grote, verschrikkelijke verschil dat deze wezens zo groot zijn als een fucking herdershond.

Ik krabbel overeind en volgens mij komt er iets uit mijn keel dat lijkt op een gil, terwijl ik wegren van die afgrijselijke beesten waarvan ik het bestaan nooit had willen weten. Ik hoor hen snel dichterbij komen; een soort tikkend, krabbelend geluid dat bijzonder vreemd is, want ze lopen toch echt over gras heen. Dan voel ik iets scherps het vlees van mijn linkerkuit binnendringen en schreeuw ik het uit van een pijn die gevolgd wordt door een inwendige golf van warmte, zich vanuit mijn linkerbeen door m'n hele lichaam verspreidend. Net als ik denk dat ik ten dode opgeschreven ben, verscheurd zal worden door die messcherpe klauwen en kaken, vliegt er iets met een suizend geluid rakelings langs m'n schouder. Dit wordt vrijwel onmiddellijk gevolgd door een oorverdovende knal achter me, ik zie een blauw licht vanuit m'n ooghoeken en voel een immense hitte tegen mijn rug. Ik ruik brandend plastic en vermoed dat het T-shirt op mijn rug aan het smeulen is, maar ik kijk niet om: het enige wat ik kan is het dwingende advies van mijn overdonderende angst opvolgen. Ik vlucht, de pijn in mijn been negerend, proberend niet toe te geven aan de drang om in een foetushouding op de grond te blijven liggen huilen.

Als ik later, volledig afgepeigerd en veel te hard hijgend in een steegje door mijn lichaam gedwongen tot rust probeer te komen, kan het minuten, maar ook uren later zijn. Ik heb geen idee, want m'n brein werkt niet zoals het zou moeten werken. Ik leun tegen een bakstenen muur en kijk om me heen in een zwakke poging mijn precieze locatie te bevestigen. Er is me echter geen rust gegund, want ik word opgeschrikt door iets dat het hele gebouw onder mijn vingers laat trillen. Als ik terugdeins en mijn hart voor de zoveelste keer vandaag op hol slaat, breekt de muur open in een regen van stof en bakstenen, waarin ik amper twee grote gestaltes kan waarnemen. Maar ik wil niet weten wat dit is, ik heb genoeg gezien, dus zonder er verder ook maar een gedachte aan vuil te maken, sla ik weer op de vlucht. De steeg uit. Weg van wat vermoedelijk weer iets is dat ik ABOSLUUT NIET WIL ZIEN. Ik hoor achter me lawaai dat klinkt als mokerslagen op metaal, het sissen van hydrauliek, dan iets dat gelispel in een onbekende taal had kunnen zijn, ware het niet dat ik nog nooit een stem als deze gehoord heb. Als ik de steeg verlaat en de hoek om sprint, weet ik vrij zeker dat iets of iemand een vlammenwerper bedient en de lucht achter me vult zich met een verzengende hitte. Maar doet het ertoe? Is het van belang wat voor verschrikkingen zich daar afspelen? Voor mij in ieder geval niet, want er is op dat moment erg weinig dat belangrijker is dan mijn pure doodsangst. Het heeft even geduurd, maar ik weet nu vrij zeker dat dat het is wat ik voel.

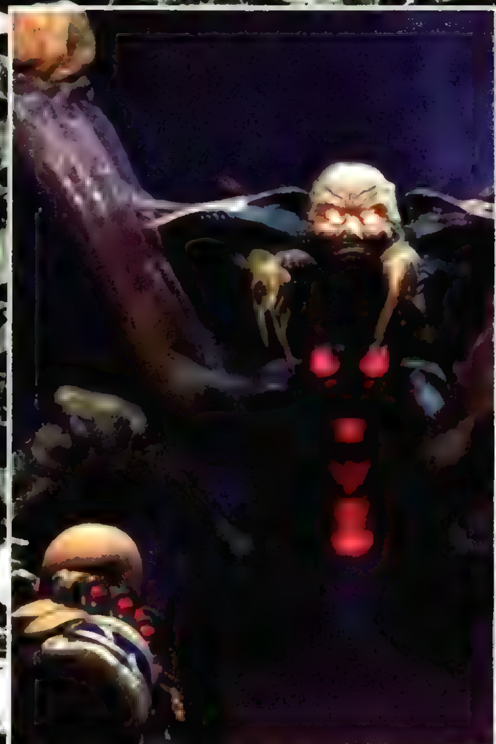
Flitsen van gebouwen die langs me snellen, silhouetten van wat mensen kunnen zijn en geluiden die lijken op stemmen. Er is mijn eigen piepende adem, mijn bonkende hart. Dan zowaar iets dat

WAAROM FANFIC VAN XCOM?

Al sinds 1994 is X-COM/XCOM een van mijn meest geliefde franchises, die misschien wel mijn favoriete vorm van entertainment biedt: tactische, extreem spannende turn-based gevechten, afgewisseld met het managen van een agentschap dat uit nood van een buitenaardse bedreiging fantastisch verzonnen, futuristisch technologische ontwikkelingen maakt. Heerlijke sciencefiction dus, en sowieso weet het idee van een door ruimtewezens bedreigde aarde me al sinds V (een miniserie uit 1983) enorm te fascineren en te beangstigen. XCOM pulkt dus al decennia aan m'n fantasie en het werd hoog tijd om de wereld van deze games vanuit het perspectief van een arme burger te bekijken. Want holy shit, hoe moet het zijn als je een gewone knakker bent en je in al je onschuld een XCOM-team het ziet opnemen tegen al die tot de verbeelding sprekende, buitenaardse monsters? Nou, een beetje zoals in dit verhaal dus. Althans, ik hoop dat je het daar mee eens bent...









lijkt op een gedachte van redelijkheid: 'Volgens mij ben je veilig.' Ik kijk om me heen en denk de Kerkstraat te herkennen. Ik sta in het midden van deze brede, centrale weg en zie tot mijn verwarring dat er zich een schaduw op me heen vormt. Het duurt even voordat ik de tegenwoordigheid van geest heb om naar boven te kijken, en als ik dat doe, zie ik een futuristisch uitziend vliegtuig op me af komen. Ik stuif aan de kant, verlaat de schaduw, en hoewel dit bijzondere, veel te stille vehikel wederom iets is dat ik nog nooit in m'n leven heb gezien, weet ik diep van binnen dat het niet iets is om bang voor te zijn. Misschien zijn het de woorden 'Vigilo Confido' op de voorkant van het voertuig die me onbewust kalmeren, maar wat het ook mag zijn, ik zet me niet eens schrap als een laadklep op de achterkant sissend openklapt. Ik knipper even ongelovig met m'n ogen als ik de groep mannen en vrouwen zie die de Kerkstraat van dit onbeduidende boerendorp op stappen, want de een ziet er nog indrukwekkender uit dan de ander. Een lid van het team heeft een pak aan dat er uit ziet als metaal gemixt met lycra; glad en glimmend, maar op een of andere manier oogt het onverwoestbaar. Een ander heeft make-up - haar gezicht doet denken aan dat van een samurai, terwijl ze in haar handen een hypermodern, gigantisch wapen draagt dat hele planeten lijkt te kunnen vernietigen met een enkel schot. Een ernstig kijkende man met een paars geweer van anderhalf meter lang in z'n handen, wordt op de voet gevolgd door een zwevende drone. En dan is er nog die vreemde, gemaskerde vrouw wiens ledematen lijken te worden ondersteund door glimmende, metalen staven die vervaarlijk sissen bij elke beweging die ze maakt. Dit is op z'n zachtst gezegd een... bijzonder gezelschap en ik kan niet anders dan in volledige vervoering naar hen staren. Ze hebben een kalmerende werking, want duidelijk is dat ze niet bij Team Insectmonster horen. Na al het vluchten en bang zijn durf ik mezelf eindelijk weer een beetje veilig te voelen...

...totdat de soldaten plotseling hun wapens trekken. Sommigen beginnen te wijzen en te schreeuwen en op dat moment schiet er een scheut pijn door m'n linker kuit die me aan m'n wond herinnert. Ik kijk naar mijn been en zie dat het een wel zeer ongezonde kleur heeft gekregen en, erger nog, er iets uit het bloederige gat in m'n kuit lijkt te... groeien? Ik kijk weer op naar het team van schreeuwende hightech-krijgers en dan dringt het tot me door dat hun consternatie op iets achter me gericht is.

Ik draai me langzaam, als in een droom, om.

Achter me zie ik een slangachtig wezen dat ongeveer een halve meter boven me uit torent. Het heeft de kop van een boze cobra en twee bepantserde armen; misschien wel het meest bizarre wat ik deze bizarre dag gezien heb. Ik kijk gefascineerd naar de gevorkte tong die met een razendsnelle regelmaat in en uit de bek van het creatuur schiet. In een oogwenk is de slangenman bij me en met een soepele beweging wikkelt het z'n lange lichaam om de mijne. Langzaam begint alles zwart te worden. Ik omarm de duisternis gewillig... ✖





WIL JE OOK WEL EENS FANFIC SCHRIJVEN?

Fanfictie is een prachtige manier om je bewondering te uiten voor iets waar je veel liefde voor hebt. Samuel en Wouter hebben deze en vorige maand even een voorbeeld gegeven van hoe je games eert door je fantasie erop los te laten gaan, maar jij kan het vast ook! Dus heb je wel eens fanfic geschreven of wil je het een keer proberen, neem dan contact op met ons via wouter@pu.nl. Wie weet staat jouw verhaal dan wel een keer te pronken op deze pagina's!

EEN KLIK MADE IN HEAVEN?

DE ZES KLIKS TUSSEN LEGO EN Nintendo

Twee grootmachten in de wereld van kleurrijk en speels familievermaak hebben de krachten gebundeld om later dit jaar de eerste Nintendo-Lego-sets op de markt te brengen. Kijkend naar de vele overeenkomsten tussen Lego en Nintendo, vindt Jurjen het een wonder dat ze niet eerder hebben samengewerkt.

KLIK 1: ZE LATEN SPELERS BOUWEN



Kijk, dat Lego spelers laat bouwen, behoeft geen uitleg. Maar wist je dat Nintendo ooit ook gewoon bouwdozen met plastic bouwblokjes op de markt heeft gebracht?
In 1968, wanneer Nintendo nog geen games maakt maar een 'gewoon' speelgoedbedrijf is, verschijnen de eerste dozen met **Nintendo Blocks** op de Japanse markt. Het zijn bouwdozen met plastic blokjes die met hun nopjes bovenop en buisjes aan de onderkanten niet alleen sterk op de bekende Lego-stenen lijken, maar daar ook gewoon opgeklikt kunnen worden.
Plagiaat van die al tien jaar eerder gepatenteerde Lego-stenen dus, al introduceert Nintendo nog vóór Lego naast de gangbare rechthoekblokken óók ronde vormen en speciale blokken als koepels, schotels en poortjes, zodat je met de Nintendo Blocks (die werden verkocht onder de naam N&B) eind jaren zestig wat fraaiere modellen van raketten en dieren kunt maken dan met de nog louter hoekige Lego-stenen.
Toch is het allemaal niet 'anders' genoeg om het 'jatten' van de Lego-steen te verhullen. In 1972 wordt Nintendo door druk van Lego's advocaten dan ook gedwongen om met de productie van de N&B-serie te stoppen.
Ondanks dit dubieuze eerste contact tussen Lego en Nintendo, is de uitdaging om je eigen dingen te bouwen in de geschiedenis van Nintendo altijd een belangrijke rol blijven spelen. Zo was het in 1984 verschenen **Excitebike** één van de eerste consolegames waarin je zelf levels kon bouwen, kunnen we sinds 2015 genieten van ongelooflijke vrijheid om onze eigen Mario-levels op te zetten, en biedt de nieuwe Animal Crossing voor de Switch meer ruimte dan ooit om je kleding, inrichting, eiland en bestaan naar eigen smaak vorm te geven. En laten we **Nintendo's Labo-pakketten** met kartonnen platen om game-accessoires van te bouwen niet vergeten!







KLIK 2:
ZE MAKEN SYSTEMEN



Na een gesprek met een speelgoedinkoper kwam de Deense Lego-directeur Godtfred Kirk Christiansen in 1954 op het briljante idee om van de **Lego-stenen** (die door zijn al even briljante vader waren bedacht) een systeem te maken. Waardoor een nieuw stuk speelgoed niet, zoals tot dan gebruikelijk, het vorige zou vervangen, maar ermee gecombineerd kon worden. Sindsdien past alles – nou ja, bijna alles – wat Lego uitbrengt op elkaar, en klikt een blokje uit de nieuwste dozen dus nog perfect op het in 1958 gepatenteerde, originele Lego-blok. Al snel bleek dat de invoering van het '**automatic building blocks'-systeem** alleen maar winnaars opleverde: kids zagen hun bouw- en speelmogelijkheden met elke nieuwe set exponentieel toenemen, ouders stelden tevreden vast dat niets werd afgedankt en Lego versterkte met elke verkochte doos de binding met klanten voor toekomstige aankopen. Datzelfde denken in systemen gebruikte Nintendo, net als andere console-makers, toen het in 1983 kwam met de Famicom, die later in het Westen werd uitgebracht als het **Nintendo Entertainment System**. De boodschap was simpel: wie de steeds aantrekkelijkere games van Nintendo wilde spelen móest dit systeem in huis halen. En wie dit systeem eenmaal in huis had, keek niet meer om naar andere systemen. Een aanpak die Nintendo tot de dag van vandaag heeft volgehouden. Want ook al kun je tegenwoordig wat eenvoudigere versies van Nintendo-games ook op mobieltjes spelen, voor de échte Mario, Fire Emblem of Animal Crossing moet je toch écht een Switch hebben.



WEETJE • WEETJE

De fysieke Lego Minecraft-sets ontstonden door een initiatief van Minecraft-ontwikkelaar Mojang. Die ontwikkelaar postte een prototype van een Lego Minecraft-set in het Lego CUUSOO-programma dat amateurs ideeën voor Lego-sets laat delen. Sets die meer dan 10.000 stemmen krijgen, worden door Lego in productie genomen. Natuurlijk waren begin 2012 die 10.000 stemmen geen probleem, gezien de omvang van de Minecraft-community: binnen twee dagen was het aantal gehaald, een jaar later verschenen de eerste Lego Minecraft-dozen op de markt.



KLIK 3:
ZE STREVEN NAAR DE HOOGSTE KWALITEIT

Wanneer een wereldwijde depressie ervoor zorgt dat de boeren in zijn omgeving geen huizen en meubels meer van hem kopen, begint de Deense timmerman **Ole Kirk Christiansen** in 1932 speelgoed als trekpoppen, modelauto's, jojo's en rollende eenden te maken. Dan nog van hout, maar al wel felgekleurd. Ole's zoon Godtfred, die later de directeur van Lego zou worden, helpt al op zijn twaalfde een handje mee, en verzint een handige manier om meer winst te maken. Op een avond vertelt hij namelijk trots aan zijn vader dat hij geld heeft bespaard door een partij **eendjes** niet van drie maar van twee lagen vernis te voorzien. Maar dat is zeker niet naar de zin van Ole, die zijn zoon direct naar het station stuurt om de doos met eendjes terug te halen die daar klaarstond voor verzending, en ze diezelfde nacht alsnog van een derde laag vernis te voorzien. Want, zo stelt Ole, alleen het beste is goed genoeg. Een motto dat nog steeds boven de kantine in het hoofdkantoor van de Lego-groep in Billund hangt, en ook wel blijkt uit de tien jaren die vader en zoon Christiansen later nodig hadden om hun plastic Lego-stenen te perfectioneren, zodat ze genoeg 'klikkracht' hadden om stevig aan elkaar te blijven zitten, maar ook gemakkelijk weer van elkaar verwijderd konden worden.





Eenzelfde zucht naar kwaliteit en perfectie zien we ook terug in de geschiedenis van Nintendo, die een hoge vlucht neemt wanneer Nintendo midden jaren tachtig de hele game-industrie uit het slop trekt door games uit te brengen die niet bedoeld zijn om snel te cashen, maar tegenwoordig nog steeds beroemd zijn om hun uitmuntende kwaliteit, zoals Super Mario Bros. en The Legend of Zelda. Sindsdien is Nintendo, los van een missertje hier en daar, altijd games van topkwaliteit blijven leveren, en schroomt het bedrijf niet om games uit te stellen of zelfs te cancellen wanneer Nintendo's eigen hoge maatstaven niet worden gehaald. Want, zoals **Miyamoto** het stelt: 'een uitgestelde game is uiteindelijk goed, maar een gehaaste game is voor altijd slecht.' »

KLIK 4:
ZE LATEN SPELERS VERHALEN BELEVEN

En nee, dan bedoel ik niet dat ene verhaal over die Bowser, die de prinses had ontvoerd, en dat Mario haar toen moest gaan redden. Ik bedoel hier de verhalen die spelenderwijs, met inbreng van de speler ontstaan, en daardoor telkens weer anders zijn. Bij een willekeurig Mario-level kan zo'n beleefd verhaal bijvoorbeeld iets zijn zoals dit: '...toen viel ik van het blok, en ik dacht dat ik dood ging, maar ik landde op een platformpje met een vraagtekenblok, waar ik toen een Koopa-schild tegenaan gooide, maar...' enzovoort. Het zijn de interactieve verhalen die geen boek of film je kan vertellen en dé grote aantrekkingskracht van videogames vormen (voordat je nu denkt dat dit soort verhalen niet in Tetris, Fortnite of FIFA zitten verstopt: probeer het maar eens).

Lego draaide in het prille begin eigenlijk alleen maar om het bouwen van een zo mooi mogelijke stad. Maar al snel verschenen de eerste plastic bewoners van die stad; poppetjes die eerst nog wat te groot waren en in 1978 hun definitieve vorm kregen en sindsdien minifigs worden genoemd. Met die minifigs werd in de wereld van Lego het soort role-playing mogelijk dat kinderen overal ter wereld spontaan verzinnen als je ze wat poppetjes geeft: ze beelden zich in dat zij als die poppetjes allerlei spannende dingen beleven – met name gevechten. Uiteraard gaat dat nog makkelijker wanneer die poppetjes zijn vormgegeven als Luke Skywalker, Batman of Harry Potter, terwijl Lego in 2001 goud aanboorde door de eigen verhalen van de Bionicles-licentie te introduceren, gevolgd door verhalende licenties als Ninjago, Chima en Nexo Knights.





LEGO SUPER MARIO: DIT KUN JE VERWACHTEN

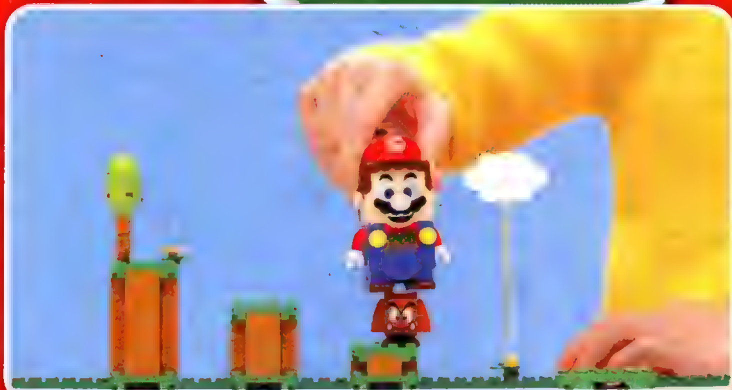


Zoals het nu lijkt, verschijnen er dit najaar drie of vier Lego Super Mario-dozen met Lego-blokjes (zowel 'gewone' als 'unieke' elementen) waarmee je je eigen levels kunt maken.

De belangrijkste doos wordt er eentje met daarin Mario, de groene buis waarmee je een level begint, een Goomba en de vlag waarmee je het level eindigt. Daarnaast komen er uitbreidingssets met bijvoorbeeld een Piranha-plant en/of een draaiend platform erin.



Het Mario-poppetje is voorzien van een optische sensor waarmee hij de streepjescodes op bepaalde vijanden en hindernissen kan lezen en een kleurensensor onder zijn voeten waarmee hij de kleuren van Lego-blokken kan lezen. Het Mario-poppetje reageert op deze en andere omgevingsinformatie via een ingebouwd kleurenschermpje dat Mario's emoties toont via zijn bewegende mond en animaties, terwijl verzamelde munten en scores op zijn buik verschijnen. Het idee is dat je eerst een interessante hindernisbaan bouwt, door de verschillende levelmodules op een bepaalde manier aan elkaar te klikken, om vervolgens je Mario-poppetje door dit level te bewegen op een manier die de meeste punten en munten oplevert. Er is geen enkele verbinding met tv of de Switch: het idee is nu juist dat je fysiek met Lego speelt, en niet op een beeldscherm bezig bent.





KLIK 5:

ZE ZIJN NIET BANG OM TE FALEN



Toen Lego midden jaren negentig de omzetgroei zag teruglopen door concurrentie van 3D-videogames, waaronder uiteraard die van Nintendo, reageerde het Deense bedrijf door als een gek nieuwe productlijnen uit te brengen, soms wel vijf per jaar. Bijvoorbeeld de Primo-lijn voor baby's, de Scala-lijn met barbie-achtige poppen, de CyberMaster-robotkit en andere flops waar we nooit meer van gehoord hebben. In diezelfde periode had Nintendo het ook niet makkelijk door de concurrentie van PlayStation, het verlies van third-parties als Square en het uitbrengen van de Virtual Boy, oftewel de grootste flop uit Nintendo's geschiedenis. Je zou denken dat bedrijven die met dit soort flops miljoenen verliezen, angstig worden om nog meer vernieuwende dingen op de markt te brengen, en in plaats daarvan liever eens kijken naar de producten waar concurrenten succes mee hebben. Lego en Nintendo niet. Beide bedrijven zijn namelijk aanhanger van de 'blauwe oceaan-strategie', die inhoudt dat je nooit maakt wat je concurrent al maakt, omdat je dan moet concurreren in de drukke, zogenaamde rode oceaan. In plaats daarvan kun je beter steeds iets nieuws bedenken en proberen, en niet bang zijn daarbij te falen. Want mocht je nieuwe product wél aanslaan, dan heb je meteen de hele markt voor jezelf: als enige vis in een blauwe oceaan. Zo komt er na elke Wii U wel weer een Switch. En zo wist Lego de lange rij flops uit de jaren negentig uiteindelijk om te buigen in successen als Star Wars Lego-sets, Lego's eigen Bionicles-licentie (met niet alleen de bouwbare actiefiguren maar ook films, games en merchandise), de programmeerbare Mindstorms-blokken, de Lego Architecture-sets voor 16+ en, niet in de laatste plaats, de Lego-videogames van Traveller's Tales.

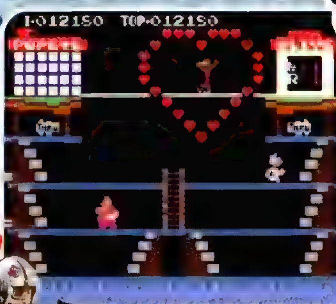






KLIK 6:

ZE WERKEN SAMEN, INDIEN NODIG







Na wat interne strubbelingen (tot 1998 waren vuurwapens nog strikt verboden in Lego-sets), ging het management van Lego in 1998 overstag: ze zouden gaan samenwerken met Lucasfilm om Lego Star Wars-sets op de markt te brengen. Het werd één van de succesvolste blijvende partnerschappen in de geschiedenis van de speelgoedindustrie, en plaveide de weg voor vele andere succesvolle samenwerkingen, waaronder die met Warner Bros voor Harry Potter Lego-sets en de Lego Movies, met Disney en DC voor dozen met superhelden en Disney-personages, en het hierboven al genoemde Traveller's Tales voor de Lego-games. Door deze en andere samenwerkingen met allerlei licenties die niet alleen de kids, maar ook volwassenen cool vinden, weet Lego altijd cool, relevant en zichtbaar te blijven.

In 1981, aan het begin van Nintendo's game-tijdperk, werkt de jonge Shigeru Miyamoto aan Popeye (gebaseerd op de gelijknamige cartoons), waar Nintendo een arcade-hit mee hoopt te scoren. Wanneer het Nintendo echter niet lukt om de Popeye-licentie te krijgen, verzint Miyamoto zijn eigen verhaal en personages, wat resulteert in Donkey Kong. Een dikke hit, net als de games die volgen met Mario, Link en Samus in de hoofdrol. Doordat die eigen licenties zó succesvol zijn, heeft Nintendo geen interesse meer om licenties van andere bedrijven te huren. In plaats daarvan stelt Nintendo het eigen systeem open voor andere ontwikkelaars, die Nintendo moeten betalen om games voor Nintendo's consoles uit te brengen.



Wat uitstapjes van Nintendo's licenties búiten Nintendo's systeem betreft, brandt Nintendo midden jaren negentig de vingers aan een mislukte Mario Bros-film en een paar waardeloze games van Mario en Link op het Philips Cdi-systeem. Sindsdien blijft Nintendo lange tijd vastbesloten om de eigen licenties binnen het eigen systeem te houden.

Dat verandert in 2013, wanneer Nintendo een heel slecht jaar achter de rug heeft, en het bestuur (waaronder Iwata en Miyamoto) besluiten dat Mario en co ook wat meer buiten het ecosysteem van Nintendo zichtbaar moesten worden, om zodoende de interesse erin te versterken en levend te houden. Een besluit dat leidde tot plastic amiibo-poppetjes van Nintendo-personages in winkels, Nintendo-games op mobieltjes, plannen voor een Nintendo-pretpark-gedeelte in Universal Studios en de Mario-film die momenteel in de maak is.

En in deze nieuwe, wat opener manier van denken bij Nintendo, was vier jaar geleden ook ruimte voor de eerste gesprekken tussen Lego en Nintendo, die ertoe hebben geleid dat later dit jaar de eerste Nintendo-Lego-sets in winkels zullen verschijnen. En – reken maar! – in mijn huis. ✖

REVIEW

VEEL OVEREENKOMSTEN, MINSTENS ZOVEEL VERANDERINGEN

IS RESIDENT EVIL 3 EIGENLIJK NOG WEL EEN 'REMAKE'?

Het voelt alsof Samuel gisteren nog aan de slag mocht met de remake van Resident Evil 2. Die horrorgame verscheen namelijk slechts een jaar geleden. Toch hoor je onze Spanjaard niet klagen over de bizar snelle uitgave van het vervolg, want de twee games vormen een mooi, Raccoon City-vormig tweeluik.

Dat de prachtige remake van Resident Evil 2 nog zo vers in ons collectieve geheugen ligt, betekent gelukkig niet dat Resident Evil 3 (zonder de Nemesis-ondertitel deze keer) een te haastig, afgeraffeld zooitje is. Sterker nog, met gemak de beste kwaliteit van deze remake is, wederom, wat een beeldschoon en overduidelijk gepolijst product het is. Ik heb superlatieven te over voor hoe verdomd sterk die RE Engine is, want ik snap niet hoe Capcom erin geslaagd is om deze game nóg mooier te maken dan het extreem sfeervolle en soms zelfs fotorealistische Resident Evil 2. Vooral de belangrijkste locatie in de game, het iconische Raccoon City, voelt hierdoor als de virtuele namaakversie van een echt bestaande stad ergens in het midden van de Verenigde Staten.

Paranoïde

Het grootste compliment dat ik de graphics en het design van Raccoon City kan geven, is dat het me niet in de koude kleren is gaan zitten hoe meta de eerste paar uur allemaal aanvoelde. Ik bedoel: daar zat ik dan, thuis opgesloten, in het centrum van een stad dat in quarantaine zit vanwege een dodelijk virus, een spel spelend dat begint in het centrum van een stad in quarantaine vanwege een dodelijk virus. Resident Evil 3 ziet er zo verdomd goed uit dat het, qua angst, vooral goed aan mij leek te communiceren hoe een absolute 'worst case scenario' eruit zou kunnen zien. Chapeau dus, Resi 3: je bent zo mooi dat je me apocalyptische paranoïde hebt aangepraat. Dat Jill d'r verschijning minstens net zo aantrekkelijk vormgegeven is, gaf mij gelukkig de nodige verlichting.

Verbonden

De visuele kwaliteit blijft gelukkig de rest van de game consistent. Ook nadat je de doolhofachtige straten van Raccoon City verlaat en andere bekende locaties bezoekt, zoals het naastgelegen ziekenhuis en, uiteraard, een sinister laboratorium van het onheilspellende conglomeraat Umbrella. Ook keren we, net als in het origineel, even terug naar het politiebureau van deel 2, wat extra duidelijk maakt hoe erg de twee games verbonden zijn (ze spelen grotendeels tegelijkertijd af, namelijk). De vergelijking laat ook zien hoeveel opener Resident Evil 3 vaak is: waar Resident Evil 2 voornamelijk vertrouwde op



weetje • weetje

Een van de manieren waarop de game zorgt dat je nooit ammunitie te kort komt, is met de terugkeer van verschillende soorten buskruit. Deze zullen uiteindelijk vrij gemakkelijk te vinden zijn, en kunnen makkelijk getransformeerd worden tot kogels.

EWS

de claustrofobie van z'n nauwe gangetjes, bevat dit nieuwe deel veel vaker grote, open straten, pleinen en zalen. En dat zonder gebrek aan detail, kwaliteit of afwerking.

Onsterfelijk

Een van de redenen dat de game meer ruimte bevat is natuurlijk vanwege de voorheen titulaire Nemesis: de gemuteerde, extreem krachtige en ogenschijnlijk onsterfelijke stalker die gedurende de gehele game achter hoofdrolspeelster Jill aanzit, als een Mr. X met peper in z'n reet. Je zou zelfs kunnen zeggen dat Nemesis Resident Evil 3 bestaansrecht geeft, en dat verklaart meteen waarom ik hem hier het grootste minpunt van de game vind. Want, dames en heren, Nemesis is... helemaal niet zo eng. Sterker nog, ik vind hem hier aanzienlijk minder eng dan de langzamere maar toch veel intimiderendere Mr. X van de vorige remake.

Obstakel

Er zijn drie belangrijke redenen waarom Nemesis al heel snel niet zo eng meer aanvoelt. De belangrijkste »





» daarvan is dat hij helemaal niet continu achter jou aanzit. Hij verschijnt een paar keer op overduidelijk scripted momenten, en verdwijnt vervolgens weer zodra je gedaan hebt wat je moest doen, zoals het bereiken van een metrostation. Met andere woorden: waar Mr. X op een gegeven moment werkelijk aanvoelde als een constante dreiging die je in het politiebureau maar zou blijven stalken, is Nemesis meer een tijdelijk obstakel dat jou dwingt om snel naar je volgende punt te gaan. Waarna je weer rustig aan kunt doen.

"Ik heb tijdens mijn tweede doorloop gewoon met Nemesis zitten spelen alsof 'ie een boze puppy was."

Treiteren

Reden twee is dat de game een ontwijkknop bevat. En in tegenstelling tot in het origineel is de ontwijkmanoeuvre die daar uit voorkomt daadwerkelijk ontzettend bruikbaar, inclusief 'invincibility frames'. Oftewel: je kunt letterlijk door elke aanval van Nemesis heen manoeuvreren mits je timing goed is, wat kinderspel is voor wie ooit een Souls-game gespeeld heeft. Sterker nog, als je deze 'perfect dodge' uitvoert terwijl je richt, dan gaat de game à la Bayonetta eventjes in slow-motion en mag je je wapen even helemaal in het gezicht van de vijand ontladen. Awesome as f*ck? Oh, verdomd zeker. Maar ontneemt het bijna alle spanning die Nemesis aanvankelijk creëert? Dat helaas ook. Ik heb tijdens mijn tweede doorloop gewoon met Nemesis zitten spelen als of 'ie een boze puppy was die ik gemakkelijk kon treiteren, en dat heb ik met Mr. X nooit echt durven doen.

DE BESTE EN SUBTIELSTE CAPCOMFANSERVICE OOIT!



Ik heb niet alleen onnodig veel tijd doorgebracht in Raccoon City omdat het zo'n prachtige stukje videogame is, maar ook omdat het letterlijk volhangt met verwijzingen naar Capcoms geschiedenis. De grappigste verwijzing is waarschijnlijk het feit dat je Mega Man-actiefiguren kunt kopen in de speelgoedwinkel... maar dan wel de geel-blauwe, 'lelijke box art'-versie van de eerste Amerikaanse Mega Man-game. Mijn absoluut favoriete verwijzing, echter? Een filmposter van de fictieve film 1942: een overduidelijke persiflage van de iconische straaljagerfilm TOP GUN. Voor wie het niet weten: 1942 is een verticale shoot-'em-up van Capcom, en tevens hun eerste grote arcadehit!

Gotisch

Verder vraag ik mezelf af of deze game wel echt een remake genoemd mag worden. Resident Evil 3 volgt namelijk grotendeels het plot van het origineel en bevat een paar van z'n memorabelste gebeurtenissen en locaties (zoals dus de straten van Raccoon City) maar is inhoudelijk verder volledig anders. En dat terwijl Resident Evil 2 ondanks zijn vele veranderingen – en vooral toevoegingen – wel verrassend trouw aanvoelde. Dat is hier in Resident Evil 3 echt even anders. Het park? Weg. Die gigantische worm? Verdwenen. De fabriek? Vervangen. De kloktoren? Spoorloos. En vooral die laatste steekt een beetje, aangezien ik me erop verheugde om de gotische pracht en praal ervan mee te maken door de lens van de RE Engine.

Puristen

Dat deze 'remake' geen authentieke hervertelling is en veel memorabele locaties mist, doet verder niet af aan wat de remake wél bevat. Sterker nog, veel van de veranderingen vind ik over het algemeen erg geïnspireerd, zoals het feit dat het ziekenhuis een veel groter onderdeel van de totale ervaring vormt. De inherent negatieve connotaties die we hebben met ziekenhuizen worden hier op creatieve wijze gemanipuleerd, inclusief de



De vingerverfavond in Raccoon City draaide weer uit op een deceptie.





weetje • weetje

De meeste vijanden hebben naast zwakke plekken zoals het hoofd, vaak ook nog een zwakte voor een bepaald soort ammunitie. Lees de in-game documenten om hints te krijgen over op wat voor wezens je bijvoorbeeld het beste flame rounds of acid rounds kunt gebruiken!

manier waarop ziekenhuizen bijna altijd behoorlijk doolhofachtig zijn. Ook heeft deze remake een veel beter en sterker tempo door z'n veranderingen: de game kakt werkelijk nergens in en is daarom ook perfect om als lange film beleefd te worden, door een partner naast je op de bank. Maar dat Resident Evil 3 verder wel een compleet andere ervaring is dan Resident Evil 3: Nemesis moet wel even geadresseerd worden, vooral voor de puristen onder ons.

Blockbuster

Laat ik echter een ding vooropstellen, gezien de wellicht ietwat teleurgestelde toon op de afgelopen twee pagina's: ik vind Resident Evil 3 immens. Het is voor mij een krachtig voorbeeld van wat voor soort games de noemer 'blockbuster' verdienen, en ik kan me weinig voorbeelden verzinnen van titels die meer aanvoelen als een interactieve, balls-to-the-walls Hollywoodfilm dan deze 'remake'. Het feit dat ik, nadat de credits voorbij waren, meteen een nieuw wapen in de 'winkel' ontgrendelde en direct een tweede doorloop begon, zegt wat dat betreft genoeg. Zelfs het feit dat ik de game in eerste instantie jammerlijk kort vond, is uiteindelijk eigenlijk wel lekker, mede omdat het herspeelbaarheid aanmoedigt. Ook is de korte duur van de campaign, ironisch genoeg, erg trouw aan het origineel.

Quarantaine

Ook vergelijkbaar met het origineel is het feit dat Resident Evil 3 veel meer actiegericht is dan zijn stressvollere voorgangers. De remake heeft dit volledig omarmt: op de standaard moeilijkheidsgraad zul je nooit om ammunitie verlegen zitten als je enigszins degelijk weet te mikken; ook het feit dat Carlos z'n standaardwapen een automatisch wapen is, is een overduidelijke hint. Het antwoord op de vraag 'is Resident Evil 3 beter dan Resident Evil 2?' hangt dus volledig af van wat voor persoon je bent. Vind je, net als ik, de actiegerichte Resi's beter, zoals het legendarische Resident Evil 4? Dan zul je elke seconde van Resident Evil 3 liefhebben. Speel je Resident Evil meer voor de survival en de horror,



zoals in de allereerste game, dan is Resident Evil 2 nog altijd de game voor jou, en zal dit derde deel aanvoelen als een ietwat oppervlakkig derivaat. Persoonlijk ga ik nu alweer beginnen aan mijn derde poging, deze keer op Hardcore. En niet alleen omdat ik in quarantaine zit! ✪

VERGEET VOORAL NIET OM RESIDENT EVIL: RESISTANCE OOK TE SPELEN

Asymmetrische multiplayer – waarbij niet elke speler dezelfde soort gameplay beleeft – vind ik helemaal de shit. Ik was dus razend enthousiast toen ik hoorde dat Capcoms experimentele, asymmetrische multiplayergame Resident Evil: Resistance een gratis extraatje zou zijn voor iedereen die Resident Evil 3 koopt. En is het de moeite waard? Jazeker! Vooral omdat beide partijen, de vier 'overlevenden' en de ene 'mastermind', erg vermakelijk zijn.
Als overlevende moet je één van zes personages kiezen, zoals een hacker, een schietgrage babe of een stevige atleet, en meerdere niveau's aan uitdagingen overleven. De gameplay lijkt hierbij erg op die van de hoofdgame: third-person actie. Dit geldt echter totaal niet voor de mastermind, wiens gameplay voornamelijk bestaat uit het bekijken van camerabeelden en het inzetten van monsters en vallen. Five Nights at Freddy's meets Dungeon Keeper, dus. Het concept is uniek, werkt erg lekker binnen het Resi-universum, en is verrassend vermakelijk. Vooral als je als mastermind controle mag nemen over Mr. X of een gemuteerde William Birkin. Mwuahahahaha!

SCORE 81

De manier waarop Nemesis behandeld is voelt als een gemiste kans, en persoonlijk had ik het fijner gevonden als deze nieuwe versie iets trouwer en authentieker aanvoelde. Maar als onafgebroken, prachtig geproduceerde blockbuster is dit minstens de een na beste remake van het jaar!

SAMUEL



Je kunt het verhaal binnen 10 uur uitspelen. Maar wie alle bonussen wil ontgrendelen zal op z'n minst een uurtje of 30 bezig zijn!

10 UREN



BASICS

ACTION/HORROR
CAPCOM
1 SPELERS
OUT NOW

PERSONA 5 ROYAL

PERFECTIE, GEPERFECTIONEERD

GOLD AWARD

In 2017 kwam Persona 5 uit, een nagenoeg perfecte JRPG die Samuel beloonde met een prachtige en terechte score van 93. Nu is de game opnieuw uitgebracht met een waslijst toevoegingen en vernieuwingen en blijkt dat je perfectie wel degelijk kan perfectioneren.

Persona 5 Royal kan je vergelijken met Persona 4 Golden voor de PS Vita. Het is een heruitgave van het origineel, maar dan met zoveel nieuwe content dat je het haast een volledig nieuwe game moet noemen. In deze review een overview van de belangrijkste nieuwe content in Persona 5 Royal!

Kasumi Yoshizawa

Er zit een nieuwe speelbare character in Royal, genaamd Kasumi Yoshizawa, en ook zij sluit zich aan bij de Phantom Thieves. Net als Persona 5's Joker is Kasumi een uitwisselingstudent die naar Shujin Academy komt met een studiebeurs. Die verdiende ze omdat ze veel talent heeft als gymnast, en dat merk je in haar sierlijke vechtstijl.
Zonder al te veel te spoilen heet Kasumi eigenlijk Sumire, maar door een ingrijpende gebeurtenis neemt Sumire de gedaante aan van Kasumi, haar overleden tweelingzus. Dit zorgt uiteraard voor flink wat worstelingen met gevoelens en het is heel knap hoe Atlus het voor elkaar heeft gekregen om haar verhaal naadloos aan te laten sluiten op het al bestaande verhaal uit Persona 5.



Vertaling: "Nog één opmerking over mijn rokje en de vislucht hier, en ik stop die schoudertas zo ver in je hol dat je over vijf jaar nog stof ophoest."

> **"Alle bestaande gebieden zijn uitgebreid of aangepast, waardoor je van gekheid af en toe niet weet wat je moet gaan doen."**

Extra semester

In Royal zit een extra semester, waardoor het verhaal dus een stuk langer duurt. Het zorgt er daarnaast ook voor dat je bovenop een half jaar langer op school zitten, buiten schooltijd om meer vrije tijd hebt. Je wordt in Royal dan ook minder verplicht om je tijd perfect in te delen en dat zorgt voor een relaxtere vibe tijdens het spelen.
In Persona 5 gaat een beetje lanterfanten in het fantastisch nagemaakte Tokio bijna altijd ten koste van het opbouwen van de band met andere personages, maar in Royal heb je meer de mogelijkheid om te doen wat je wil en is het minder erg als je een keer geen zin hebt om een avond met een bepaalde vriend(in) te chillen. Het extra semester



Als een carrière bij de Phantom Thieves niet lukt, kun je altijd nog die outfit aanhouden en solliciteren bij parenclub De Bruine Morgenster.

PERSONA'S, WHUT?

Persona 5 is een JRPG waarin je speelt met een groep Japanse schoolvrienden die er een spectaculair dubbelleven op nahouden. Aan de ene kant ga je braaf iedere dag naar school en spendeer je vrije tijd zoals je wil in de vele gebieden van Tokio, maar aan de andere kant maak je deel uit van de Phantom Thieves, een groep die als het ware de meest duistere verlangens van mensen kan aanvoelen.
Door research te doen kunnen de Phantom Thieves 'inbreken' in het brein van deze mensen om te battlen tegen de ongure verlangens. Deze battles vinden plaats in een Palace, geheel in stijl van de bad guys, en de Phantom Thieves kunnen daar gebruik maken van Persona's, oftewel summons. Door hem/haar te verslaan, verdwijnt het paleis en komt de persoon in kwestie tot nieuwe inzichten over de vaak emotionele schade die is aangericht. Dit is Persona in een notendop, maar in werkelijkheid gaat het veel dieper dan dat.

NOG VEEL MEER!

- Een nieuwe Palace, en alle bestaande paleizen zijn aangepast en uitgebreid.
- Joker heeft een Grappling Hook waarmee je nieuwe gebieden kunt bereiken in de Palaces.
- Nieuwe geanimeerde cutscenes, inclusief een nieuwe intro.
- Nieuwe muziek.
- Alle Persona's en vijanden zijn opnieuw gebalanceerd.
- Nieuwe Confidants en extra Social Links voor alle personages.
- Extra events op je kalender, zoals feestdagen en verjaardagen.
- Nieuwe Persona's, vijanden, wapens, armor, items en accessoires.
- Twee nieuwe eindes voor het verhaal.
- Mementos, de random generated dungeon die je kunt bezoeken in je vrije tijd, is groter en heeft nu een shop met speciale items, en nieuwe side-quests, collectables en vijanden.
- De Velvet Room, waar je Persona's kunt upgraden en maken, heeft nu optionele battles waarbij vette items te winnen zijn.
- 4K support op de PS4 Pro.



Rare game, die Corona 5 Royal.



Nadat het Mortal Kombat Tournament werd gecanceld vanwege corona, ontdekte Goro een nieuwe passie: Ru Paul's Drag Race.

zorgt voor ongeveer 40 uur gameplay in totaal, een game op zich!

Kichijoji

Extra vrije tijd is fijn, want er is een compleet nieuwe gebied te ontdekken, genaamd Kichijoji. Dit gebied is groter dan alle andere gebieden die al in Persona 5 zaten en er is een hoop te doen. Zo heeft de wijk een club waar je kunt chillen, een darts mini-game, biljart, een jazz-bar, een tempel waar je kunt mediteren en winkeltjes waar je items kunt vinden.

Al deze bezigheden hebben invloed op je band met de personages, maar ook op de gameplay. Zo kan je in de jazz-bar bijvoorbeeld stat-boosts krijgen en vertalen je dart-skills naar bepaalde acties tijdens de battles. Alleen in Kichoijoji zit al uren aan vermaak. Daarnaast zijn alle bestaande gebieden uitgebreid of aangepast, waardoor je van gekheid af en toe niet weet wat je moet gaan doen. Er is een overweldigende hoeveelheid aan vrijetijdsbesteding in Royal, maar gelukkig heb je de tijd om alles op je gemak te checken. Persona 5 was door de fantastische afwisseling tussen actie en het leiden van een normaal schoolleven eigenlijk al perfect, maar met alle extra's en aanpassingen in Royal is z'n plek op de lijst der geweldige JRPG's al helemaal verstevigd.





SCORE 95

Persona 5 was al zo goed als perfect en met alle aanpassingen en toevoegingen is Royal eigenlijk nog veel beter. Zelfs als je Persona 5 hebt gespeeld, is deze heruitgave zeer de moeite waard. Toe maar, je weet dat je het wilt!

FLORIAN



Persona 5 duurde al een uurtje of 100. Met alle nieuwe content en een compleet nieuw semester kan je met gemak de 150 uur aantikken.

150 UREN



BASICS

JRPG
ATLUS / DEEP SILVER
1 SPELER
OUT NOW

FINAL FANTASY VII REMAKE

ULTIEME FANTASIE WORDT WERKELIJKHEID



Jarenlang heeft Final Fantasy-geek Florian gedroomd en gefantaseerd over de remake van de voor hem allerbeste game ooit gemaakt. Na 23 jaar wachten is het nu dan eindelijk zo ver, de release van Final Fantasy VII Remake! Typisch gevalletje van duurt even, maar dan heb je wel wat?

Voor het eerst de demo spelen op Gamescom en op een event in Parijs was voor mij als hardcore FFVII-fan natuurlijk een heilig momentje. Toen ik de reviewcode binnen kreeg en de game daadwerkelijk had gedownload en geïnstalleerd (pppfff, ruim 90GB), besefte ik pas écht dat ik op dat moment zou gaan beginnen aan de remake van de belangrijkste game in mijn leven. Dit moment is al zo pijnlijk lang 'in the making' en ik lieg als ik zeg dat mijn onderlip geen klein trilmomentje had. Zucht... einde-fucking-lijk!

Kunstje geflikt

Square Enix heeft een kunstje geflikt als het gaat om de getoonde content voor release. Alle content in de trailers, demo en zelfs mijn speelsessie in Parijs zijn achteraf gezien heel slim gekozen, want deze content bestaat uit de mega sexy gepolijste delen van de game. Is er ook een ander deel dan?

Het overgrote gedeelte is zo gepolijst als in de trailers en de demo, maar een klein gedeelte is behoorlijk ondermaats. FFVII Remake is mega scripted - het is heel erg 'loop van A naar B door gangetjes, tunneltjes en paadjes' - maar zodra de game je een klein beetje vrijheid geeft dippen de graphics hard, bijvoorbeeld in de verschillende sloppenwijken. Sowieso heeft de Remake hier en daar last van het inladen van textures, maar zelfs als ze wél inladen zijn ze nog steeds erg ruw.

Het is zo raar, want bij het kijken naar het overgrote deel van de game denk ik 'waarom hebben we een PS5 nodig?' en bij sommige textures en achtergronden denk ik 'dit is op z'n hoogst PS3-kwaliteit'.



Ironisch genoeg is dat het enige waar je gegarandeerd mee naar huis gaat als je nu een kroeg induikt.

Lachwekkend

Hetzelfde geldt voor de personages. FFVII Remake kent eigenlijk vier soorten characters. Zo heb je de main characters – zoals Cloud en Tifa, maar ook main bad guys a la Heidegger en Sephiroth – en die zien er verbluffend mooi uit. Nee, maar echt, van absolute wereldklasse! De animaties zijn prachtig en aan de gezichtsuitdrukkingen kan je vaak al zien wat ze denken.

Een stapje lager op de grafische ladder zitten de NPC's waar je veel interactie mee hebt of meerdere side-quests van krijgt; een stapje lager, maar nog steeds zeer respectabel. De textures zijn van iets mindere kwaliteit, maar dat is het wel. Er zijn ook NPC's waar je vaak maar een eenmalige interactie mee hebt. Deze personages



zijn veel minder gedetailleerd en hebben simpele textures en slechte lip sync. Ook hun stemmen zijn een stuk slechter opgenomen, met als hoogtepunt (of dieptepunt?) de kinderen die overduidelijk door volwassenen met een piepstemmetje zijn ingesproken.
Tot slot de bewoners van de sloppenwijken die er puur zijn om het dorpje levendiger te laten lijken. Deze characters zijn serieus om te janken, zo lachwekkend slecht. Ze botsen tegen elkaar aan, zeggen steeds hetzelfde, zien er super wazig uit met maar heel weinig details en hebben allemaal dezelfde lompe animaties. Nogmaals, het is slechts een klein gedeelte van de game, maar het contrast in graphics is gigantisch.

Oldschool

FFVII Remake is nog steeds oldschool, zo zit 'ie vol met invisible walls. Je moet ook kratjes kapot meppen voor items, maar de kratjes daarnaast, die er nagenoeg hetzelfde uitzien, kun je niet eens raken. Het level design is super lineair, waarbij je alleen van A naar B kunt wandelen en hier en daar een sprong kan maken, of ergens onderdoor kan kruipen mits de game er een blauw pijltje voor heeft geplaatst. Oh ja, en als je een NPC aanspreekt, heb je eerst die twee seconde awkward vertraging voordat hij/zij reageert.
Zo zijn er wel meer van dit soort voorbeelden van oldschool design, die je in 1997 in het origineel zou verwachten, maar niet in de remake uit 2020. Al met al zijn dit zo'n beetje de grootste minpunten, maar die stellen eigenlijk niets voor in vergelijking met de rest van de game!

"Oude liefde roest niet en ze ziet er beter uit dan ooit!"

Opgelucht

Ik had zo mijn vraagtekens bij het uitbrengen van deze remake in verschillende delen en dat dit eerste deel zich alleen nog maar op Midgar richt. In het origineel duurt dit namelijk maar een uurtje of vijf, dus hoe maak je dat pak ´m beet tien keer zo lang in de remake, zonder dat het saai wordt? Opgelucht kan ik nu melden dat Square dit heeft gedaan door gewoon een heleboel dingen toe te voegen aan de remake, waar geen ruimte voor was in het origineel.
Zo komen we in de remake veel meer te weten over de personages van de game, aangezien er meer achtergrondverhaal kan worden verteld. Ik heb honderden uren in het origineel gestopt en heb nu in 40 uur door de remake een nog veel sterkere »





Die 23 jaar hakken erin, hij is nu echt (Cl)oud.

connectie met de characters door de manier waarop ze worden uitgelicht. Het verhaal van Cloud, Tifa, Barret en Aerith, maar ook van andere personages als Jessie, Wedge en Biggs gaat veel dieper dan ik ooit had gedacht. Fans zullen smullen van de liefde die Square in de extra stukken verhaal heeft gestopt! Naast het uitgebreide verhaal zijn er veel meer toevoeging ten opzichte van het origineel in de vorm van nieuwe Materia, wapens, armor, accessoires, Limit Breaks, ability's, items en summons. Het is zóveel bij elkaar, dat het bijna gek is dat je tot al deze dingen toegang hebt terwijl we nog maar in Midgar zijn.

Tweede natuur

Het vechtsysteem is in de demo al helemaal de shit, maar zodra je flink wat van alle content hebt vrijgespeeld is het een waar genot om te gebruiken. Het is de perfecte combo van turn-based en realtime en je kunt hierin jouw party members helemaal een eigen rol geven. Geef je Cloud magic attacks, of juist Barret? En wie laat je healen dan? De keuze is helemaal aan jou.
Je hebt hierin mede zoveel vrijheid door de wapens die je kunt customizen. Tijdens battles verdien je AP Points, die je kunt inruilen voor stat boosts als Attack +10, Magic Attack +10, Defense +10, enz. Bij een character die je als black mage wil gebruiken zet je dus vol in op magic upgrades en bij een tank op defense upgrades. Of een combo, natuurlijk!
Dit is het beste vechtsysteem in een Final Fantasy-game ooit. Zodra je een beetje bekend bent met alle Materia en wapens en je als een soort tweede natuur tussen personages kunt wisselen, zijn de battles iedere keer weer een feestje.





Persoonlijke DJ

Een bijzondere vermelding voor de muziek, die bestaat uit oude en nieuwe tracks en remakes van oude tracks. De muziek is op zich al fantastisch, maar de manier waarop een nummer dynamisch kan veranderen, terwijl het toch in essentie dezelfde track blijft, is magisch. Ik kan me niet precies voorstellen hoe Square dit heeft gedaan, maar het is net alsof er honderden versies van de tracks zijn opgenomen, die ook nog eens naadloos in elkaar over kunnen lopen, afhankelijk van wat er op het scherm gebeurt. Een soort persoonlijke DJ.
Zo wordt de muziek ineens bombastisch tijdens gevaar en in gevechten, en wordt het daarna naadloos weer kalm als de battle voorbij is. Maar ook in verschillende wijken kan de muziek een andere toon krijgen. Zo liep ik richting een dorpje en begon er een muziekje te spelen, dat steeds meer instrumenten kreeg naarmate ik dichterbij kwam. Daarna liep ik het Chinese district in, waarbij de muziek ineens een Aziatisch tintje kreeg. Nogmaals, het is dezelfde track, die op de meest soepele manier on-the-fly vervormt. Het was de eerste keer zó'n WTF-moment dat ik minstens tien keer naar binnen en naar buiten ben gelopen. De muziek is zo goed gedaan, mind = blown.

Verliefd

Ondanks mijn belachelijk hoge verwachtingen overtreft FFVII Remake ze op bijna alle punten. Grafisch is de game voor het grootste gedeelte verbluffend mooi, het vechtsysteem is top, het verhaal is uitgebreider dan ooit, de gesprekken tussen de personages zijn





daard, dat is duidelijk. Wat dat betreft is FFVII Remake veel meer dan een normale remake, maar er is nog meer aan de hand.
Zo'n beetje 90 procent van de game is een mega uitgebreide remake te noemen, waarbij Square het originele verhaal respecteert. Die andere 10 procent hebben de devs gebruikt om eens lekker te fucken met de hardcore fans die het verhaal uit hun hoofd kennen en in theorie dus weten wat er gaat gebeuren na Midgar. Ik bén zo'n fan en ik kan je melden dat Square een effectbal van epische proporties naar de fans smijt in die 10 procent, waar ik nu nog steeds van aan het bijkomen ben.
Laat ik het zo zeggen: Square zet een bepaalde set-up neer voor het volgende deel, waarbij het zo zou kunnen zijn dat we hier inderdaad niet te maken hebben met een traditionele remake, maar meer met 'FFVII Reimagined', in plaats van FFVII Remake. Part 2 zou nog met een twist het originele verhaal kunnen gaan volgen, maar het kan nu ook compleet de andere kant op gaan. Wow Square, wat een actie. En wow, wat een game!

geweldig, alle mechanics van Materia zijn nog intact, het upgraden van wapens is cool, de mini-games zijn vermakelijk en Tifa, Aerith en Jessie zijn zo perfect dat je acuut stapelverliefd op ze wordt. Dat is het gewoon een beetje, ik ben opnieuw tot over m'n oren verliefd op Final Fantasy VII. Oude liefde roest niet en ze ziet er beter uit dan ooit!
FFVII Remake is dus nu al zo goed als mijn persoonlijke game of the year en ik heb er vreselijk hard van genoten. Nou, Gold Award erop en de boel afsluiten met een mooi cijfer dan maar? Euh, voordat ik dat doe nog even één dingetje...

Is het wel een remake?

Er is een hele grote vraag waar ik maar gedeeltelijk antwoord op kan geven, in verband met spoilers. De vraag is namelijk: is Final Fantasy VII Remake wel echt een remake? Is een remake per definitie niet een game waar heel weinig aan veranderd wordt? Gewoon dezelfde game, met de techniek van nu? Square Enix heeft veel meer gedaan dan het simpelweg overzetten van de originele content naar de huidige stan-



SCORE
90

FFVII Remake heeft wat ruwe randjes, maar is over het algemeen de ultieme nerdgasm voor FFVII-fans én een vette nieuwe FF-game voor nieuwkomers. Square heeft het onmogelijke mogelijk gemaakt en niet alleen mijn ultieme fantasie uit laten komen, maar hem nog mooier gemaakt dan ik had durven dromen.

FLORIAN



Op je gemak doe je er een uurtje of 40 over. Na de credits unlock je extra content, optionele battles en de Hard Mode, dus het kan langer.

40 UREN



BASICS

JRPG
SQUARE ENIX
1 SPELERS
OUT NOW

QUIZT JE DAT?

DE MAANDELIJKSE PU QUIZ

Nu je de PU bijna hebt uitgelezen, kun je hier testen of je er wat van hebt onthouden. En daar kun je nog een vette prijs mee winnen ook!

prijsvraag@powerunlimited.nl



1 **Wat is voor Raf een welkome verademing in Ghost of Tsushima?**
A) Dat er slechts drie New Kids-referenties in zitten.
B) Dat er bleekscheten aan hebben gewerkt.
C) Dat er geen bovennatuurlijk sausje op de samurai-maaltijd zit.

2 **Met welke techniek checkt Jacco of zijn nek wel recht staat?**
A) De verbaasde schildpad.
B) De mind-blown kikker.
C) De sceptische slak.

3 **Van welk soort game is nog nooit een echt goede titel uitgekomen volgens Samuel?**
A) Spanjaard-simulator.
B) Weerwolf-game.
C) Dating-sims waarbij je zes vrouwen én hun moeders tegelijkertijd kunt daten.

4 **Waar vergelijkt Graddus een bezoek aan het Amstelpark zónder potje minigolf mee?**
A) Een tijdschriftenwinkel zonder PU.
B) Een wc-bezoek zonder PU.
C) Een FIFA-toernooi zonder Cork City FC.

5 **Wat is de beste Platinum Games-game volgens Jurjen?**
A) Astral Chain.
B) Nier: Automata.
C) Bayonetta.

6 **Wat vond Florian een minpuntje aan Half-Life: Alyx?**
A) Hij greep steeds per ongeluk zijn digitale piemel vast.
B) Er is zo veel op te pakken dat je soms het verkeerde oppakt.
C) Er zit geen moment in waarop je handjeklap kunt doen met G-Man.

DIT kun jij winnen!

Mail de juiste antwoorden naar:
prijsvraag@powerunlimited.nl
o.v.v. Quizt Je Dat?
Vergeet niet je naam en adres te vermelden.

Alle antwoorden goed?





MAAK DAN KANS OP FINAL FANTASY VII REMAKE VOOR DE PLAYSTATION 4 MET EEN FFVII REMAKE-BACKPACK

TUSSEN KUNST EN TWITCH

DOOM-RON EN VOLLEYBAL-WIJSHEID

De in het vorige nummer beloofde, epische battle tussen kapiteins kon helaas niet plaatsvinden. Iets met een virus. Even geen gezamenlijke streams. De battle komt dus nog wel, en zal tegen die tijd door prominent Twitch-lid Paul Rozenbeek gerepresenteerd worden in Louvre-waardige kunst. Maar tot die tijd: DOOM-Ron en enkele wijsheden.



RON-DOOM-MARINE-GUY-SLAYER-DUDE-MAN-KEREL

Het is 2016 en DOOM komt uit. Ik kijk er eigenlijk niet naar om. “Niet mijn ding”, zeg ik nog. Het is ondertussen 2020, iedereen en zijn moeder is hyped voor DOOM Eternal en – verrassing – ik niet? Nee, DOOM 2016 is nu juist in de aanbieding, dus installeer ik de game (moet toch iets nu ik veel binnen zit) en na een uurtje kap ik al weer. “Niet mijn ding”, zeg ik weer. Maar iedereen is toch hyped over die nieuwe game? Op twitter vraag ik de nieuwe PU-streamer Ron of DOOM Eternal wel iets voor mij is aangezien Doom 2016 niet mijn ding was. Advies van hem? Luister de Powerpraat (natuurlijk doe ik dat) en geef de vorige game een tweede kans voordat je DOOM Eternal koopt. Het duurt even voordat het “klikt” als je speelt.

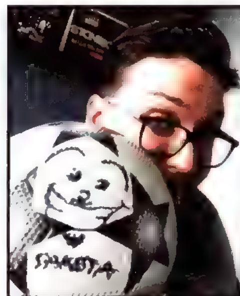
Ok, is goed. Doe ik. Waarom ook niet, tijd om DOOM op te starten... vier uur later... Holy fuck, wat een brute game is dit eigenlijk! Damn! Bring it on, demons! Waar is mijn chainsaw? Geef! Shit, geen ammo meer. Geef! Maar vooral: geef mij nu DOOM Eternal! Dit is zeker weten mijn ding!

Meteen een mooie inspiratiebron voor Tussen Kunst en Twitch: tijd om Ron te vereeuwigen als de Ron DOOM Marine Guy Slayer Dude... man... gozer. Bedankt voor het advies, V-man! Nu weer wat demonen omver knallen.

DE WIJSHEDEN VAN ENNO & DAKOTA

We worden allemaal natuurlijk langzaam gek van de quarantaine en Cody vraagt daarom terecht tijdens de Borderlands 3-DLC-stream: “Chat, hoe houden jullie het vol?” Mijn antwoord hierop: “Ik heb een volleybal gekocht als gezelschap, een gezicht erop getekend en hem Dakota genoemd, voordat ik gillend gek word.”





Even later haakt Enno aan om Cody te ‘assisteren’ (lees: dragen) in de DLC, en wat er dan gebeurt is pure magie. Enno en Cody knallen de ene na de andere wijze les eruit. Pareltjes zoals:

“Iedereen loopt een beetje langzaam leeg.”

“Als iets even niet lukt, bel Enno.”

“Daag Rozenbeek niet uit, want hij maakt echt een volleybal van je.”

Op de valreep knalt Cody nog even een laatste tegeltjeswijsheid erin: “Dit is vrijdag en met vrijdag bedoel ik woensdag.” Ondertussen was het maandag, maar goed, iedereen wordt langzaam gek. En zo, lieve kinderen, zijn de wijze lessen van Enno en Dakota geboren. Ik ben immens geïnspireerd kan ik je vertellen. Tot de volgende! ✖

OOK GESPEELD

GLIPTE ER NOU EEN EXTRA ZONNESTRAAL DOOR DE GORDIJNEN?

%^$&*$#@! TERGEND LEUK



Titel: Duck Souls
Platform: PC, PS4, Xbox One en Switch
Prijs: 4,99

Even open kaart: soms zijn we gewoon naarstig op zoek naar gekke games die we mee kunnen nemen in Ook Gespeeld. Dat hoeven zeker niet goede games te zijn en het mooie is; zeker ook geen AAA-titels die jullie vaak zat in het blad zien staan. **Dus dan zoek je een beetje in de krochten van de gamewereld** en zo kreeg ik, dankzij Martin, Duck Souls in de schoot geworpen. Wat een feest!
Nou, dat is het dus niét met deze game, want **gloeiende potverdomme wat is Duck Souls bizar moeilijk**. Het is feitelijk gewoon een Super Meat Boy-kloon en dat zal je weten ook. Je hebt letterlijk twee speciale moves: rollen en klimmen. En die kan je ook niet te pas en te onpas inzetten; nee joh(!), slechts een paar keer in de verder best kleine, overzichtelijke levels.
Maar ga me niet vertellen dat jij het type gamer bent dat Duck Souls uitspeelt zonder dood te gaan. Nou ja, vertel het me toch maar wel. Want écht props voor je als je het kan. **Deze platformer ging mij m'n petje te boven** maar was desalniettemin zó lekker oldschool uitdagend dat ik er veel te veel tijd ingestoken heb. Fantastische 8-bit graphics en een moeilijkheidsgraad waar de échte Dark Souls nog wat van kan leren.





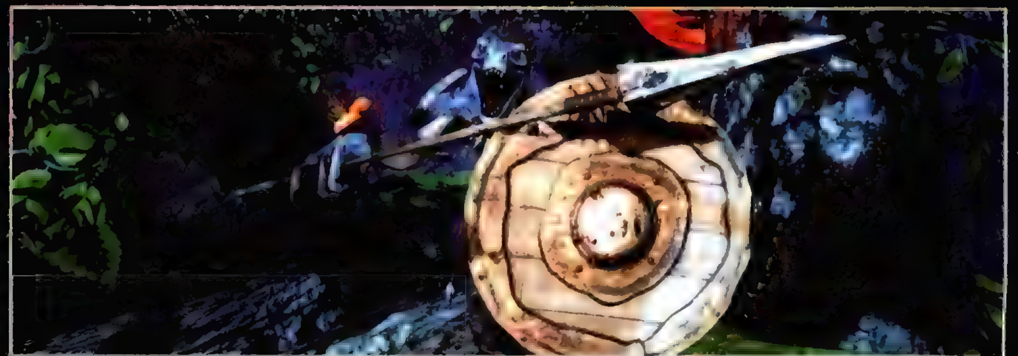
OORDEEL:
Say no to ducks.

KLASSIEK KERKER KRUIPEN OP Z'N HONGAARS



Titel: Operencia: Stolen Sun
Platform: PC, PS4, Xbox One en Switch
Prijs: 29,99

Meestal ga je niet met een RPG aan de gang als je zin hebt in een simpel spelletje, maar het Hongaarse **Zen Studios heeft hun Operencia: Stolen Sun toch lekker basic gehouden voor een rollenspel**. Operencia heeft bijvoorbeeld een tile-based bewegingssysteem, wat betekent dat de map opgebouwd is uit blokjes en je daarop alleen naar voren, achteren, links en rechts kan bewegen (dus niet naar linksvoren of rechtsachter ofzo). Niet alleen het voortbewegen is lineair, ook het verloop van de game verloopt grotendeels in een rechte lijn, terwijl je vijanden met name bestaan uit basic rollenspel-bitches zoals skeletten, vliegende schedels en paddenstoelen. En breek me de smoel niet open over de extreem basale voice acting, **waarbij de hoofdpersonages het lef hebben tijdens de gevechten one-liners te uiten** zoals "How rude of me, totally forgot to introduce myself" of het oogrolopwekkende "I kinda liked that one." Om maar niet te spreken over hoe een zeker personage 'corporeal' uitspreekt... Amateur-uur!
Maar kijk je mét andere ogen naar Operencia, zie je de game meer **als een klassieke dungeon crawler zoals de eerste Elder Scrolls-delen**, dan kan je wel eens de charme ervan ontdekken. Zo zijn de turn-based gevechten lekker eenvoudig, en ja, soms best saai, maar de nieuwe skills, loot en companions volgen zich op een aangenaam tempo op. En hoewel veel puzzels **een beetje teveel een gevalletje van zoek-je-de-tering zijn** (over klassiek gesproken: ik heb geruime tijd een keer oldskool 'vast' gezeten in deze game omdat ik niet door had dat je gewoon dwars door sommige muren heen kon lopen, iets dat Zen Studios me niet ff had uitgelegd), zijn er ook genoeg raadseltjes waar je Zelda-skills goed van pas bij komen en voelde ik vaak zat een sterke drang om verder te komen. Ondertussen zijn de illustraties van veel personages opvallend vrolijk, waarbij de brede glimlachen van hun knappe gezichten met zachte lijnen zijn getekend, en is de wereld kleurrijk en een beetje schattig. Dus ja, Operencia: The Stolen Sun is een beetje ouderwets, een beetje stoffig en niet enorm spectaculair. Maar het Centraal Europese stijltje maakt het vrij uniek en ik weet niet hoe het met jou zit, maar een dungeon crawler? **Ik kan me amper herinneren dat ik er zo eentje speelde!** Dus wat dat betreft is deze game op een archaische manier heel verfrissend.





OORDEEL:



EEN HELE MOND VOL VOOR EEN HANDJEVOL NOSTALGIE



Ik was nog een arme student toen Modern Warfare 2 uitkwam. Destijds moest ik voor elke cent die ik verdiende achter de bar, afwegen of die naar voedsel, drank of games ging. Toegegeven: in deze fase van mijn leven gingen verreweg de meeste centjes naar de eerste twee van deze noodzaken des levens en dus was ik er niet altijd als de kippen bij als er iets nieuws uitkwam, maar in dit geval was dat anders. Want Call of Duty was door splitscreen een belangrijk onderdeel van mijn sociale leven.

Modern Warfare 2 is in ons collectieve geheugen gegrift vanwege de No Russian-missie, maar **door mij zal hij altijd herinnerd blijven door de uitstekende Spec Ops-missies en de multiplayer.** Dat zijn precies de modi die niet in deze remaster zitten, dus helemaal onbevooroordeeld was ik niet toen ik aan de slag kon met deze versie. **Verrassend genoeg kon ik me nog maar weinig van de campagne herinneren**, dus het was een mooi moment om het verhaal van een van de beste Call of Duty's nog eens te herbeleven.

De remaster is waanzinnig mooi gemaakt. Beenox, de studio die dit klusje onder z'n hoede heeft genomen, is niet over een nacht ijs gegaan en is aan de slag gegaan met onder andere lichteffecten en nieuwe motion capture en heeft allerlei nieuwe details toegevoegd aan de campagne. En ik moet zeggen, **ook al heb ik geen flauw idee meer hoe het origineel er precies uitzag: het is de moeite waard.** Je hebt op wat verouderde animaties na, zelden het idee dat je in essentie een 'oude' game aan het spelen bent.



Titel: Call of Duty: Modern Warfare 2 Campaign Remastered
Platform: PS4 (vanaf 30 april op andere platformen)
Prijs: 24,99



Wat vooral opvalt zijn de vele subtiele details die er in deze singeplayer-campagne zitten: kleine opmerkingen die worden geplaatst, de dingen die er op de achtergrond gebeuren en het werk wat erin is gestopt om de wereld zo levendig mogelijk te maken. Het verhaal en de actie zijn daarnaast ook een monument uit de tijd dat Call of Duty de toon zette door de speler dusdanig te overrompelen met een bombastisch en episch avontuur dat je het gevoel hebt dat je na een speelsessie even een paar keer extra adem moest halen. Ook al is dit tegenwoordig allang niet meer uniek, Call of Duty: Modern Warfare 2 Remastered valt zeker niet uit de toon bij het moderne geweld en biedt daarnaast ook nog eens een nostalgische bries voor spelers waarvoor dit vroeger de shit was.

Maar eerlijk is eerlijk, **de arme student die ik toen was, had geen 25 euro aan de kant gelegd voor alleen een singleplayer-campagne**, daarvoor had er toch minstens de Spec Ops-modus bij gemoeten.

OORDEEL:



SLOPEND GELD VERDIENEN



Soms als ik over straat loop zou ik misschien heel graag een auto willen stelen en als een malle willen joyriden zoals in GTA, maar omdat ik een brave burger ben loop ik gewoon netjes door. **In Good Job! wordt een soortgelijke beestachtige behoefte aangesproken,** namelijk het slopen van heel veel dure spullen. In deze Switch-game van het Haagse Paladin Studios worden onze destructieve drangen volledig vervuld, hoewel het verhaal je misschien anders doet denken. In Good Job! ben jij de zoon van de eigenaar van een groot bedrijf en aan jou de taak om de carrièreladder te beklimmen en baas te worden van dit familiebedrijf. Nu zou je denken dat je een beetje voorzichtig omgaat in je werk, maar niets is minder waar. **Je krijgt volop de mogelijkheid om de boel te slopen** door katapulten te maken van stroomkabels en hiermee kantoormeubilair door muren te knallen, vorkheftrucks door stapels dozen te rammen of brandslangen op onveilige manier te gebruiken. De verwoesting gebeurt 'geheel per ongeluk' terwijl je klusjes oplost als het internet herstellen, beamers verplaatsen naar de juiste vergaderzaal of pakketjes sorteren in het magazijn. **Het kan flink hectisch worden met alle chaos die je veroorzaakt** en dit zorgt ook voor de nodige dips in de framerate, maar de Switch weet de actie nog op knappe wijze te draaien. **Good Job! is extra leuk met couch co-op, omdat je elkaar net zoveel in de weg zit als elkaar helpt** en hierdoor automatisch hilarische schreeuwpartijen ontstaan. Je speelt meerdere levels per verdieping en krijgt een beoordeling afhankelijk van hoe snel en netjes je de opdrachten hebt uitgevoerd. Ik kan je echter van harte aanraden om deze score te vergeten en gewoon lekker te doen waar je gelukkig van wordt. Slopen die handel!



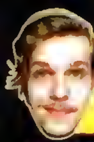
Titel: Good Job!
Platform: Switch
Prijs: 19,99



OORDEEL:



DIT IS DUS HOE JE EEN FRANCHISE



Titel: Sakura Wars
Platform: PS4
Prijs: 54,99

Of ik Sakura Wars kende? Nope, maar het is een anime-game en blijkbaar een van Sega's populairste franchises aan de andere kant van de oceaan, genoeg om mijn interesse te wekken. Oh, het is **een dating sim gecombineerd met een soort hack-&-slash mech-combat?** Het gaat over een team aan toneelspelers die niet alleen goede shows moeten neerzetten om hun revue draaiende te houden, maar ook nog eens een organisatie aan demonenafslachters vormen? Dit soort absurde combinaties is een van de redenen dat ik van anime houd, en dus begon ik vol goede moed aan Sakura Wars...

...tot ik erachter kwam **dat het 'Wars'-gedeelte wel erg lang op zich liet wachten en het 'lullen tot je kaak eraf valt'-gedeelte na het eerste uur z'n charme wel kwijt is.** Sommige gesprekken zijn wel grappig, zoals wanneer de kersverse kapitein van het team (die je buiten de combat bestuurt) onverhoopt een creep lijkt door per ongeluk een badhuis in te lopen, en betrapt wordt. Maar andere gesprekken zitten bomvol onnodige herhalingen en dialoogopties die bar weinig toe te lijken voegen aan de loop ervan - nog een keer de vraag of ik vertrouwen heb in mijn team en er beginnen hoofden te rollen. En dan heb ik het nog niet eens gehad over het nut van 99% van die gesprekken: **na zes uur aan oppervlakkige informatie werd me duidelijk dat ik deze personages nooit goed zou leren kennen.** En dat is toch juist wat je wilt in een game waarin team-building centraal staat? De vernieuwde LIPS-mechanic, waarbij je in een quick-time-eventje de intensiteit van wat je zegt moet bepalen (of juist bepaalt in hoeverre je ergens naar kijkt), voelt als een versimpelde versie van het oude LIPS-systeem. In vorige Sakura Wars-games kon je er bijvoorbeeld voor kiezen om het bepalen van die intensiteit tot het laatste moment uit te stellen, waardoor er extra dialoogopties bij konden komen. Hier heb je één ding om te zeggen, en **moet je wel een gigantische blok voor je kop hebben wil je dat verkeerd doen.**



Wanneer er wél dialoogopties zijn (meestal het geval), lijkt het wel alsof je slechts drie persoonlijkheden kunt aannemen: een verstandige leider, een volstrekte idioot of **iemand die niet verder kan kijken dan de hernia-veroorzakende borsten van z'n team.** Mogelijk verandert dat later in de game, maar na talloze uren van tergende dialogen hield ik het voor gezien. Om nog maar te zwijgen over het feit dat veel dia-

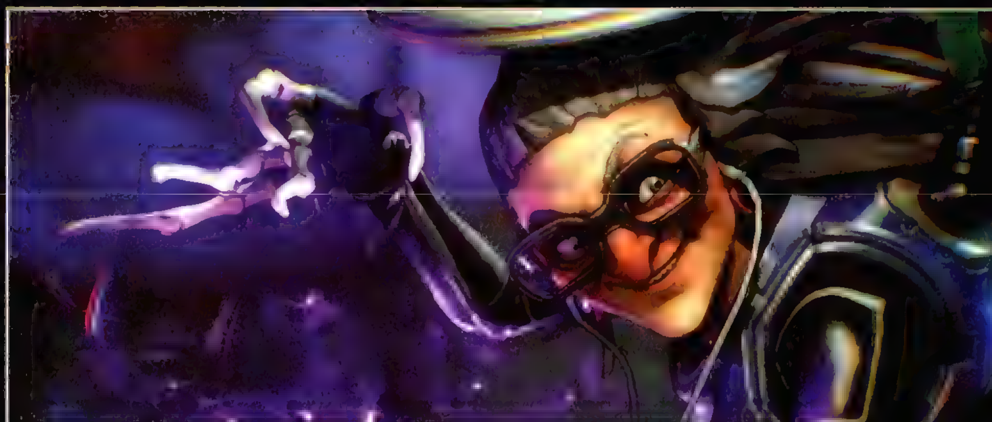
WAAR IS HENKJAN SMITS ALS JE 'M NODIG HEBT?



Titel: Bleeding Edge
Platform: Xbox One en PC
Prijs: 29,95

Bleeding Edge, de nieuwste game van Ninja Theory, jeweetwel, die studio die ons ook DmC: Devil May Cry en Hellblade: Senua's Sacrifice heeft gegeven. Beide geen misselijke titels. Dus waarom hoor je nu waarschijnlijk voor het eerst van Bleeding Edge? Je eerste gedachte gaat ongetwijfeld zijn: **'nou, omdat het een schijtgame is, Martin'.** Dat is niet helemaal waar, maar het is inderdaad niet een game waar we over een aantal jaar nog uitgebreid podcasts over gaan opnemen.

Bleeding Edge ziet eruit alsof Overwatch en Akira een baby hebben gemaakt. Niks verrassend, maar wel tof, **een soort van heavy-metal-variant op het genre.** De opbouw is hetzelfde als wat je van dit soort hero-shooters gewend bent, met als grote verschil dat de actie nu veel meer 'up close and personal' is. Dit komt vooral om dat het meer een brawler is dan een shooter en juist daar wringt voor mij de schoen.

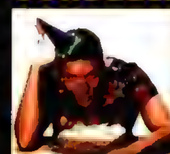




Waar in Overwatch verschillende speelstijlen mogelijk zijn, wordt dat in Bleeding Edge al snel lastig. Ja, je hebt de healer, de tank en alle standaard classes die je wel kent. **Alleen wordt er bijna niet geknald in deze game.** Je bent aan het knokken, dus de actie vindt op een kluitje plaats. Daarbij zijn de combo's en speciale abilities beperkt en ben je al snel gewoon heel hard op een knop aan het drukken. Alle acht de spelers die in de arena te vinden zijn, strijden vaak op één punt, omdat samenblijven nou eenmaal de beste tactiek is in Bleeding Edge. Het mist dynamiek en voelt zielloos aan. **Het mist de 'x-factor'**, zoals Henkjan Smits altijd zo mooi kon zeggen.

Daarnaast is er nog een gebrek aan gamemodes, waardoor je al snel verveelt raakt tijdens het spelen. Jammer...maar wanneer wordt het dan wel leuk? Nou, als je een team hebt van vier spelers dat goed samenwerkt en goed gebruikt maakt van de (niet te spectaculaire) ability's van de helden. Er zitten enkele helden in Bleeding Edge, die voor de meer geoefende speler zijn, dus wanneer je deze goed onder controle hebt en een fijn team hebt...dan zijn er nog steeds andere games die leuker zijn. Maar hé, het kan niet altijd feest zijn.

OORDEEL:



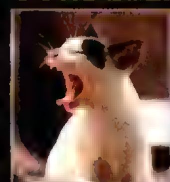
NIET MOET REVIVEN

logen (in de speelwereld) géén voice acting hebben, de gezichtsanimaties nog ergens in 2002 vastzitten en je alleen kunt saven op specifieke plekken in het verhaal (vaak aan het begin/einde van een chapter). Drie uur lopen lullen, maar niet door een chapter heen? **Fuck je progressie!**
En dan de combat... Ook dat heeft een flinke make-over gekregen ten opzichte van vorige Sakura Wars-games, waarin het turn-based was. Nu is het meer hack-&-slash, met een camera die te wensen over laat, hordes aan exact dezelfde tegenstanders, bosses die niet bijzonder veel tactiek vereisen en **een overpowered dash-functie die je kunt misbruiken** om met twee vingers in je neus de game uit te spelen. In de vorige games kon je de combat nog onmogelijk maken door altijd de verkeerde dialoogopties te kiezen, nu hebben die dialoogopties nog amper invloed op je stats en **moet je dus wel met je ellebogen de controller vasthouden wil je sterven in battle.** Waarom er ook nog eens volstrekt nutteloze en saaie platformer-sequenties tussen zijn gegooid, is mij een raadsel. **Mario z'n snor zou er spontaan van desintegreren.**
Ergens is het toch jammer dat de game zo is uitgewerkt. Want die eerste uurtjes waren best vermakelijk: dit steampunk-Tokio is echt leuk vormgegeven, de artstijl is kawaii as fuck en onverwachte gameplay-uitstapjes in bijvoorbeeld een olifantenkostuum (om de revue te promoten) zijn ook erg vermakelijk. Alleen lijkt Sakura Wars helemaal nergens heen te gaan – en als ik spiek bij de mensen die hem wel hebben uitgespeeld (de game is al langer uit in Japan) is dat ook echt zo. Het einde schijnt je klaar te maken voor een sequel, **terwijl alles aan deze Sakura Wars onbelangrijk voelt.** Niet de game waar fans veertien jaar (!!) op hebben zitten wachten, in ieder geval.





OORDEEL:

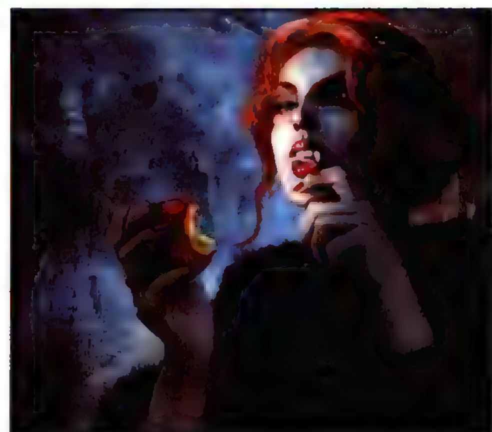


VAMPIRE FACTORIAL



Titel: Vampire: The Masquerade – Coteries of New York
Platform: PC, PS4, Xbox One en Switch
Prijs: 14,99

In afwachting op de release(datum) van Vampire: The Masquerade – Bloodlines 2, dacht ik heel even een review-code te bemachtigen voordat het überhaupt bekend was wanneer deze game zou uitkomen. Ik had beter moeten weten, want zulke wonderen zijn nog nooit gebeurd en zullen nooit gebeuren. In plaats daarvan kreeg ik een visual novel voorgeschoteld **van het soort dat me deed denken aan mijn tijd als Dirk de Douwer**, toen ik te maken kreeg met menig Japans, stout en licht interactief verhaaltje, verteld door enigszins bewegende plaatjes. **Coteries of New York is iets minder naughty**, veel beter geschreven, kent VEEL meer keuzemogelijkheden en speelt zich af in het door de rollenspellen bekend geworden World of Darkness, net zoals Bloodlines 2 dat zal doen. Eerlijk gezegd was ik er flink aan gekluisterd door de verhaalvertelling en de vertakkingen ervan, ondanks dat het amper een game te noemen is en visual novel inderdaad een treffendere beschrijving is van deze gameplay-loze toestand. Mijn drang om door te 'spelen' komt natuurlijk **ook omdat ik flink geïntrigeerd ben door de fascinerende fangers**, dus mocht jij ook een voorliefde hebben voor de boeiende bloedzuigers en niet wegschrikken van een digitaal boek met keuzemogelijkheden, dan is dit een prima opwarmertje voor Bloodlines 2.





OORDEEL:









REVIEW

HALF-LIFE: ALYX

We hebben er even op moeten wachten, maar na 13 jaar kunnen we eindelijk aan de slag met een nieuwe Half-Life. En het is potverdriedubbeltjes ook nog eens de allerbeste VR-game ooit gemaakt!

DETAILS

Half-Life: Alyx is eigenlijk de eerste, echte grote triple-A game, die vanaf de grond is opgebouwd voor VR. Het is nogal een gewaagde actie voor Valve om na al die tijd exclusief voor VR een nieuwe Half-Life uit te brengen, maar nu ik de game heb gespeeld snap ik het volledig. Ik heb City 17 en alle omgevingen daaromheen niet gewoon gezien, ik ben er als het ware persoonlijk geweest en heb me vergaapt aan alle details.
Aan iedere VR-game kan je zien dat het een VR-game is. Aan Half-Life-Alyx zie je dat dus niet! De textures zijn haarscherp, de characters hebben mooie animaties en gezichtsuitdrukkingen, de omgevingen zijn prachtig en onheilspellend tegelijk door meesterlijke lichteffecten en werkelijk overal valt wel iets te zien en te ontdekken. Het verschil tussen wat we hiervoor de mooiste VR-games noemden en Half-Life: Alyx is belachelijk groot.

INTERACTIEF

Bij een hoop games zijn de levels en werelden de ster van de show, waar je met een character doorheen kunt lopen. Bij Half-Life: Alyx is het andersom: het hoofdpersonage, oftewel jij zelf, is de hoofdattractie en de wereld is speciaal voor jou gemaakt. Het is de ultieme speeltuin, die is ontworpen voor VR-interacties. Serieus, mensen, Valve heeft iets magisch geflikt en het is zo mind-blowingly vet dat het lastig is om uit te leggen. Dit is het perfecte voorbeeld van hoe VR behoort te zijn!
Werkelijk alles is interactief. Je kunt het zo gek niet bedenken of je kunt het oppakken, van alle kanten bekijken en weggooien, en er wordt ook rekening gehouden met het gewicht. Sommige shit moet je dan ook met 2 handen oppakken of aan de kant schuiven. Je kunt daarnaast aan alle knopjes draaien die je tegenkomt, leuningen vastpakken, deuren open- en dichtmaken, schakelaars overhalen, ramen openzetten, op ladders klimmen, kasten wegschuiven en ga zo maar door. Je kunt precies doen wat je in het echt ook zou kunnen doen, het is bizar. Bij VR hebben we het altijd over immersie en Half-Life: Alyx zet daarin een nieuwe standaard.







GRAVITY GLOVES

Naast de interactie met de wereld heb je wapens tot je beschikking en een paar speciale handschoenen, genaamd Gravity Gloves. De handschoenen zijn niet zo krachtig als de Gravity Gun, maar je kunt nog steeds alle objecten die je tegenkomt naar je toe trekken en weggooien.

Als je ergens naar kijkt, je hand uitsteekt en een vuist maakt, lock je op het object en kan je het naar je toe trekken door letterlijk je hand naar je toe te bewegen met een snelle polsbeweging. Binnen een seconde heb je het object dan voor je neus hangen, kan je het eventueel vastpakken en bekijken, of met geweld naar de vijanden smijten.



Maar je kunt het ook stealthy gebruiken. Ik moest zonder wapen een bad guy uitschakelen, maar ik wist niet hoe. Na wat epic fails heb ik uiteindelijk met mijn vuist gelockt op een handgranaat aan zijn riem, de granaat als een malle naar me toegetrokken, er met m'n andere hand de pin uitgetrokken en de granaat met een soepele beweging weer terug richting de vijand gegooid... BOEM, vol op z'n harses! Het gevoel dat ik kreeg was onbeschrijfelijk.

Want weet je, het personage deed dat niet in de game, ik deed dat zelf. Ik had dat bedacht. Ik had Gravity Gloves aan en de power om dat plan uit te voeren. Valve stopt je als speler zelf in de wereld van Half-Life. Je speelt niet met een character in Half-Life: Alyx. Je bent er zelf een en je doet alles zelf. Laat ik het heel simpel zeggen... Je hebt geen echte VR ervaren, als je Half-Life: Alyx niet hebt gespeeld. Pppfff, de rest komt niet eens in de buurt.

MEESTERWERK

Wat gameplay, graphics, interactie, immersie, mechanics en physics betreft is Half-Life: Alyx het perfecte voorbeeld van hoe fantastisch VR kan zijn. Het is daarnaast ook nog eens een vette nieuwe Half-Life game met een meeslepend verhaal en een fantastisch einde, en dat maakt deze ervaring extra speciaal.

Half-Life: Alyx is een gepolijst meesterwerk en zo goed als perfect, op wat kleine puntjes na. Soms is er zoveel te pakken dat de game het verkeerde object oppakt. Tijdens het onderzoeken niet zo'n probleem, maar het is irritant tijdens gevechten en het oplossen van puzzels. Daarnaast voelen een aantal puzzels en hacks een beetje als opvulling.

Die kleine minpuntjes nemen niet weg dat Half-Life: Alyx de beste VR-game ooit is, eentje die iedereen gespeeld moet hebben. Als je nog aan het wachten was op die killer app voor VR, is dit het moment om er eindelijk voor te gaan! ✖

SCORE:



KOTSGEHALTE:







PU 316 LIGT 26 MEI IN DE WINKELS

SMORGASBORD

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

- GAAT JURJEN WAT DIEPER IN OP ZIJN LANGDURIGE RELATIE MET EEN ITALIAAN IN EEN RODE OVERAL.
- KIJKT SAMUEL NAAR ALLE SLACHTOFFERS DIE EEN ZEKERE ARTIEST VAN ELEKTRA HEEFT GEMAAKT.
- ANALYSEERT WOUTER HOE TACTISCH DE MEEST LOMPE CHARACTERS IN DE GESCHIEDENIS VAN GAMES KUNNEN ZIJN.
- GAAT MARVIN DE SCHADUWZIJDE VAN WORLD OF WARCRAFT BEZOEKEN.
- ZIJN WE AAN HET ROUWEN DAT WE DEZE MAAND GEEN SCHIMMELZOMBIES MOGEN DESINFECTEREN.

* ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD *

DUALSENSE-CONTROLLER

Je hebt ongetwijfeld de nieuwe controller voor de PlayStation 5 gezien. De meningen zijn er nogal over verdeeld of de knoppenmachine nou mooi...of toch lelijk is. Dat mag je ook lekker voor jezelf bepalen, daar heb je ons niet voor nodig. Maar als iets op het internet wordt geslingerd, duurt het natuurlijk niet lang voordat hetzelfde internet ermee aan de haal gaat. Dus hier de verse DualSense-controller, alleen dan in andere kleurencombi's.



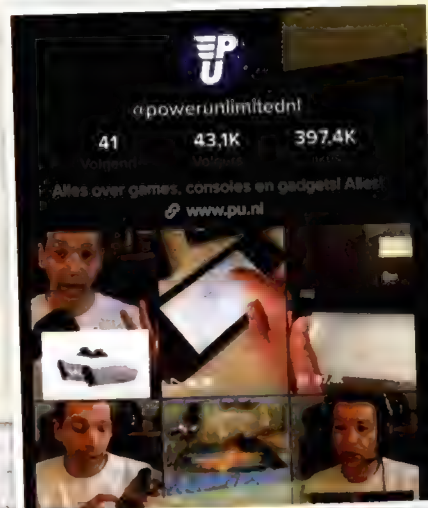
NUMMERTJE 69

PU-veteranen weten dat Florian er een nogal bijzondere online naam op nahoudt: The 69th Floor. En waar stuitte hij op in de remake van zijn favoriete game? Juist, de 69ste verdieping. Hehehehehehe.



TIKTOK

Yep, we hebben een TikTok-kanaal (@powerunlimitednl mocht je willen kijken) en daar maken we video's voor de jonge PU-volgers, want ja, die hebben we ook. Het leuke aan deze jonge kijkers is dat ze ons het hemd van het lijf vragen, alleen hebben we daar soms een vertaler voor nodig... of zij een Marvin.







BLIJF OP DE HOOGTE VAN HET LAATSTE GAMENIEUWS EN MAAK KANS OP VETTE PRIJZEN ALS JE ONS VOLGT OP:




YOUTUBE.COM/ POWERUNLIMITEDTV

FACEBOOK.COM/ POWERUNLIMITED

TWITTER.COM/ POWERUNLIMITED

LEUKSTE NIET GEPLAATSTE BIJSCHRIFTEN









PU-CONTROLLER

Van onze vrienden van Game-Styling hebben we een aantal verse DualShock 4-controllers gekregen, compleet met PU-logo en in de kleuren van de oude vertrouwde GameBoy. Leuk toch? Vinden wij wel in ieder geval. Zo leuk dat we er een paar gaan weggeven via onze site en sociale kanalen, zoals Instagram, Facebook en TikTok. Dus wil je er eentje hebben, dan weet je ons te vinden en wie weet ligt deze binnenkort wel naast je televisie.



TIP

Een extra gratis leestip voor de geeks die zijn opgegroeid in de jaren '80. Voor de geeks die wat jonger zijn: dit is nog steeds een tip, kan je zien waar die ouwe van je mee is opgegroeid. Tips voor ons? Schroom niet deze in te sturen naar redactie@pu.nl

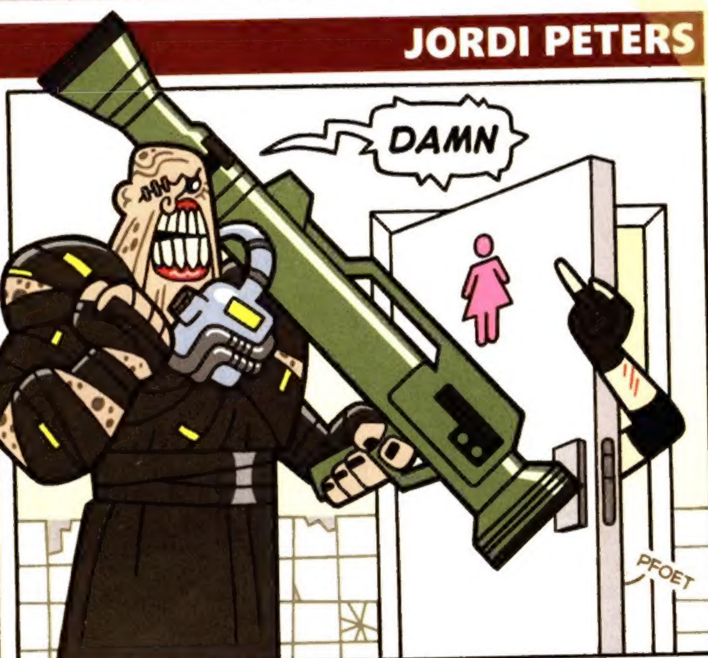


FRAMEDROP

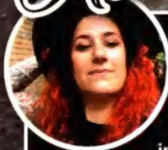
JORDI PETERS







Neo's Art



Games worden momenteel gedomineerd door samurai, zoals je in Samuel z'n verhaal eerder in deze PU kunt lezen. Ook Neomi voelt zich geïnspireerd door de krijgers van het feodale Japan en vooral hoe zij neergezet worden in het aankomende Ghost of Tsushima, met dit prachtige kunstwerk als resultaat.